#283 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

HET BESTE MAGAZINE VAN DE MAAND VOLGENS DE PU-REDACTIE

DESTINY 2

WWW.PU.NL

JULI 2017

BP € 4,95



MEER VOETBAL IN FIFA 18 • REVANCHE MET GTA V • TEKKEN 7 • PREY • PIKMIN IN JE BROEKZAK • ACHT NIEUWE GAMES VOOR DE 3DS • RUNESCAPE: EEN KWART MILJARD GAMERS CAN'T BE WRONG • INJUSTICE 2 • FRIDAY THE 13TH...



Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnements-vormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR LANG

12 edities Power Unlimited
Voor maar € 56,- (€ 4,67 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR LANG

6 edities Power Unlimited
Voor maar € 29,50 (€ 4,92 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar € 4,95 (maandelijks opzegbaar)





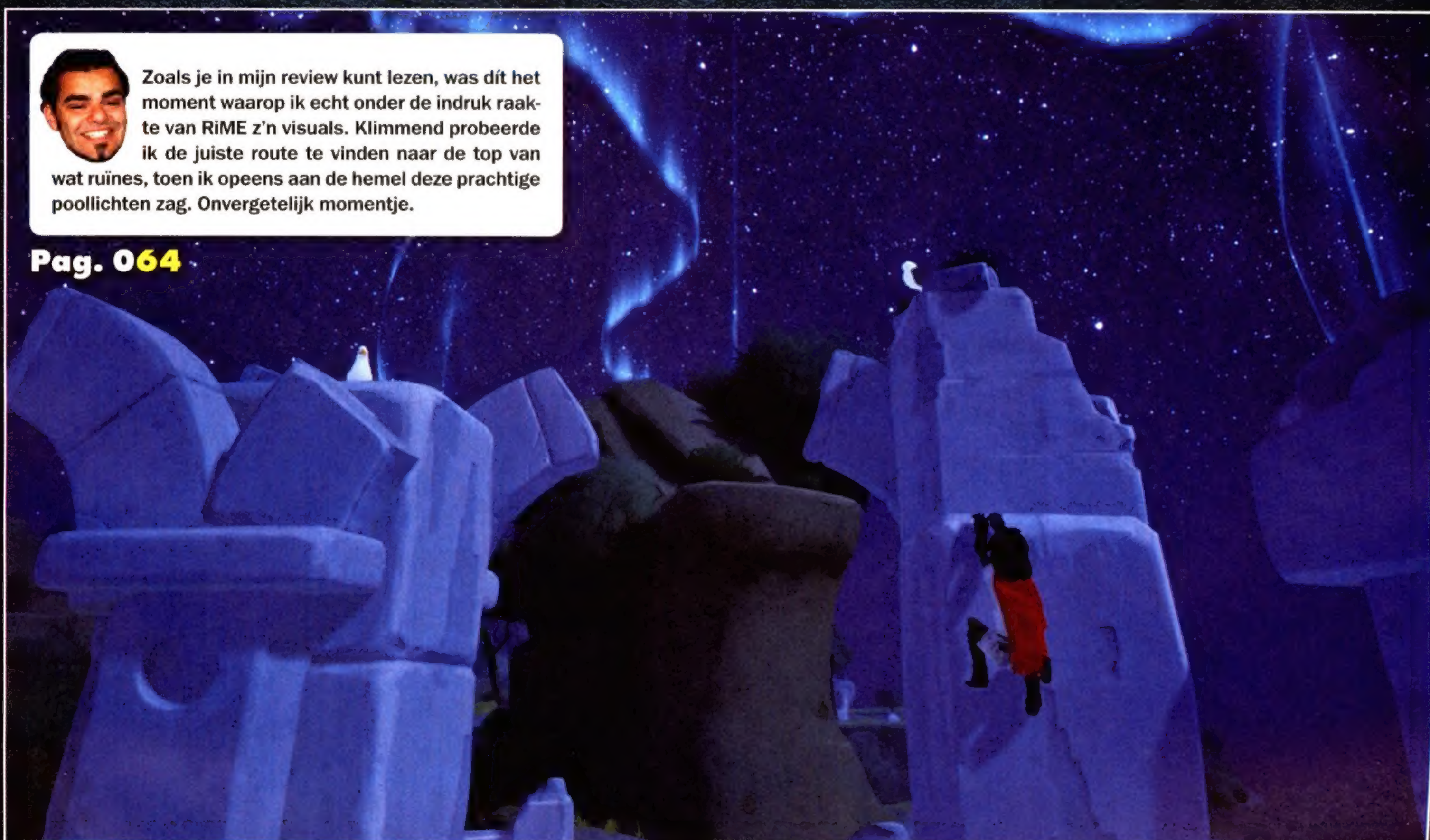
+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME



Ik was Sniper: Ghost Warrior 3 aan het spelen toen mijn buggy door een paaltje langs de weg gespietst werd en een epileptische aanval kreeg! Freaky. Je ziet het niet op het screenshot, maar mijn karretje was aan het bibberen als een Jamaicaan die in z'n zwembroek een iglo bouwt!



Zoals je in mijn review kunt lezen, was dít het moment waarop ik echt onder de indruk raakte van RiME z'n visuals. Klimmend probeerde ik de juiste route te vinden naar de top van wat ruïnes, toen ik opeens aan de hemel deze prachtige poollichten zag. Onvergetelijk momentje.

Pag. 064



Pag. 027



Pag. 042



Pag. 054



Pag. 060



Pag. 063

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

EEN HETE ZOMER



Op het moment van schrijven is het bloedheet en zijn we onze koffers aan het pakken om naar Los Angeles te vertrekken voor jawel... de E3. Check daarvoor vooral effe PU.nl, want onze site staat bomvol video's vanuit LA en je kan ons o.a. Spider-Man, Call of Duty: WWII, Battlefront 2 en de nieuwe Super Mario Odyssey zien spelen (en ja, we vertellen er ook meteen bij of de games een beetje leuk zijn). Dit alles ga je natuurlijk ook nog lezen in de volgende editie van Power Unlimited, want dan pakken we flink uit met een dikke E3 2017-special, met veel exclusief materiaal dat je alleen bij ons gaat tegenkomen. Maar goed, dat is voor volgende maand. Ook dit nummer hebben we meer dan genoeg lekkere games voor je, zodat je deze PU in je tas kan werpen en je ook aan het zwembad of strand op de hoogte kan blijven. En krijg je maar geen genoeg van zomerse zomergames, en heb je de PU al geheel verslonden... dan hebben we ook nog eens een 'zomergames special' voor je gemaakt! Met de lekkerste zonnige games en de vraag of Switch dan echt de ideale vakantieconsole is? Dus, hop, naar de winkel en support je vrienden van Power Unlimited en score die 'special'. Vinden wij leuk, maar jij gaat het nog leuker vinden.
Zo, dat was dat. Ik ga richting Los Angeles en daarna een paar weken vakantie vieren met m'n jonge gezin. Veel plezier met dit nummer van PU, want er zit naast bloed en tranen, een dubbele lading zweet in... het is warm weet je. ● *Martin*



HARTVERWARMEND

IEMAND MOET HET DOEN

Okay, vrijwel alle PU-redacteuren zijn weleens op trip naar de VS geweest en enkelen hebben in de loop der tijd ook Japan van hun landenlijstje af kunnen vinken, maar op reis naar New York en Tokyo in één maand? Dat is zover wij weten uniek in de PU-historie. Florian was degene die het met veel enthousiasme deed, maar zo te zien was hij door al het gereis zo in de war dat ie dacht dat ie op trip was voor Men's Health ofzo...



JJ



Werd deze maand...

... voor het eerst in mijn leven geweigerd op een vlucht (lang weekend Rome). Mijn achternaam was op het ticket verwisseld met mijn doopnaam en dat is natuurlijk alarmfase tien. Pas een dag later mocht ik vliegen richting een bord pasta.

Tjeerd



Kreeg deze maand...

... een nieuw stekkie op de redactie en daar is warempel ruimte om vanaf mijn werkplek te streamen! Volg ons dus op Twitch om regelmatig streams vanaf de redactie te bekijken. Vet!

Simon



Denkt al maanden...

... dat ik Oranje zelf nog wel naar het WK kan gaan schieten. Maar eerst effe fit worden. Dit ben ik na een dribbel van vier meter.

Martin



Heeft sinds deze maand...

... een nieuwe sparringpartner op de redactie. Na serieuze fysieke bedreigingen mocht Dennis deze maand de Kulum van mij schrijven.

Ondertussen...

Genoot deze maand...

... extra veel van m'n mooie stadje. Amsterdam is nooit lelijk, maar de afgelopen weken wist haar schoonheid mij weer aangenaam te verrassen.



Samuel

Probeerde deze maand...

... wat meer te genieten van de zomer dan voorgaande jaren. Het lukte nog niet zo goed, want recht in de zon zie je geen fuck op die kutschermen van die handhelds.



Wouter

Dronk deze maand...

... waarschijnlijk een blikje te veel. Want ik vond deze foto op mijn telefoon, maar kan me maar niet herinneren waar of wanneer die genomen is, en hoe mijn blikjes in hun haren zijn beland.



Jurjen

Graddus



Vond deze maand...

... één tripje naar Londen wat karig. Dus boekte ik er zelf nog maar een; naar de prachtige Griekse eilandenarchipel. Zou Nintendo hier hun inspiratie voor de Wind Waker vandaan hebben?

Florian



Zat deze maand...

... in Tokyo Japan, samen met Veras Fawaz! Ik was daar om de studio van Final Fantasy te bezoeken en onze epische avonturen kan je zien op PU-TV.

Ed



Stapte deze maand...

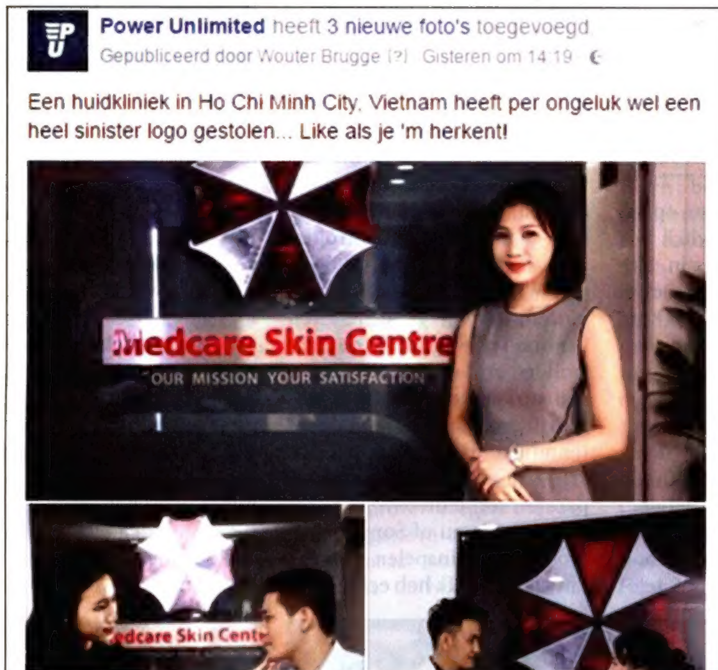
... niet uit op Haarlem Spaarnwoude, maar treinde door naar Zandvoort aan Zee. Effe chillen met mijn favoriete Assenaar.

Wordt vervolgd...

PU MMUNITY

HERKENBAAR LOGO

Omdat onze Facebook-pagina een steeds belangrijkere bron van awesomeness wordt, is het hoog tijd om jullie reacties op dit medium eens in het zonnetje te zetten. Zo hadden we laatst een post over een huidkliniek in Vietnam die gebruik maakt van een wel heel herkenbaar logo.



Een van onze Facebook-bro's vertrok meteen naar Ho Chi Minh City (het voormalige Saigon) om effe een behandeling te regelen, en kwam als een tevreden mens terug...





COOLE PLEE

Graddus was naar Londen voor previews van LEGO Marvel Super Heroes 2 (pag.26) en Shadow of War (pag.27). Helaas kwam ie slechts met één fotootje terug van twee pissoirs gevuld met ijsblokjes. Mmmm... best wel coole plees eigenlijk.



TJEERD LOOPT ZICH WARM

Tjeerd was begin deze maand aanwezig in Parijs voor een eerste kennismaking met FIFA 18. Even waren we bang dat we zijn preview een maandje uit zouden moeten stellen omdat er geen beeld beschikbaar was, maar op de laatste nipper kwamen er toch nog twee screenshots van Christiano Ronaldo binnen (pag.28). Vooral Ed vond het fijn dat het Ronaldo was, want zo sprak onze eindbaas 'als ik een screen van dat manneke zie, is het bijschrift in feite al gemaakt...'

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Is er nog toekomst voor de (3)DS? vraagt Jurjen zich deze maand af in een feature over Nintendo's razend populaire handheld (zie pag.38/39). Dat die DS zo populair zou worden, was wellicht al te voorspellen aan deze door mij zelf gemaakte foto gemaakt tijdens de E3 van 2004; duizenden bezoekers (waaronder ex-PU-redacteur Jeroen) hadden het ervoor over om dik een uur te wachten om het apparaatje enkele minuten vast te mogen houden.

En over die E3 en Nintendo gesproken; jongens, wat was ik dertien jaar geleden trots op m'n allereerste gescoorde E3-goodie ooit...

ED



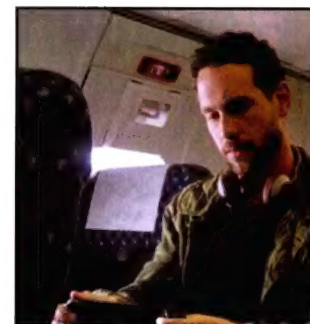




Power Spy

- Deze maand verhuisde de redactie naar een ander onderkomen, al was het dit keer gewoon een andere vleugel van hetzelfde gebouw.
- Het vermoeden groeide daarom dat Ed de move (een kleine drie dagen sjouwen) had bedacht om te werken aan de steeds dikker wordende redacteuren.
- Of het een list was of niet, het bleek tevergeefs: Dikkertje Florian had zich verslikt in een videokaart en Holle Bolle Graddus moest naar het Nederlands kampioenschap Mislukte Foto's.
- De baklap had zich gekwalificeerd in de categorie Slechte Selfies Algemeen.
- Hij had uiteraard een uitgebreid fotoverslag gemaakt, maar helaas waren de foto's te slecht om in de PU te plaatsen.
- Uiteindelijk greep de Amsterdammer net naast de prijzen; de jury gaf hem hoge scores, vooral op het gebied van onkunde en irritatiefactor, maar het kan blijkbaar slechter.
- De prijs ging uiteindelijk naar een Instagram-meisje waarvan niemand de naam meer weet. Het gezicht ook niet trouwens.
- Red Dead Redemption 2 is uitgesteld naar volgend jaar, en dat was net zo verrassend als JJ die een gametitel fout schrijft.
- Over Red Dead gesproken; het is nog wachten op de Indi-aankondiging van de Online modus, maar daar zal Rockstar ongetwijfeld nog op aan het buffelen zijn. Tipisch.
- Het schijnt trouwens dat we een speler van Ajax tegen kunnen gaan komen in deze nieuwe cowboygame.
- De verhalen gaan namelijk dat Lasso Schöne is gestrikt voor een bijrol.
- Prima keuze vindt de Powerspy; de Deen heeft namelijk een goed schot, en dat komt in het Wilde Westen vast wel van pas.

OPUNIE



VINDT DE SWITCH NAVOLGING?

Ik zal 't eerlijk toegeven: toen ik de eerste spotjes voor de Switch zag, geloofde ik er voor geen meter in. Wie gaat er nou met vrienden gamen tijdens een buurtbarbecue?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Nu ik terugkijk op dat ongeloof denk ik dat dit gevoel vooral veroorzaakt werd door de corny beelden van happy hipsters inclusief een excuus allochtoon of twee, die happy-depeppie en heel sociaal met elkaar guitige spelletjes aan het spelen waren. Hoe mooi zou het leven zijn als de wereld zo shiny in elkaar zat.

Maar nu, een paar maanden na de launch, heb ik mijn mening bijgesteld. Over het commerciële succes wil ik het hier niet hebben. Te saai. En het gebrek aan games is overduidelijk. Maar onderzoeksbureaus geven aan dat de reacties op de spelervaring van de Switch bovengemiddeld positief zijn. Het spelen waar je maar wil, met je maten effe een potje Mario Kart in het vliegtuig of op de camping doen, het kunnen doorspelen in bed, men vindt het tof. En ik begrijp het. Omdat ik het zelf ook voel. Ook ik wil kunnen gamen zonder mijn 60inch scherm mee te moeten zeulen.

Ik hoor jullie nu natuurlijk zeggen dat ik dan ook gewoon een handheld, tablet of telefoon kan gebruiken. Maar die redenatie gaat, vind ik, niet op. Vooral omdat deze platformen een stuk minder lekker spelen. Er is geen echt losse controller. En voor een potje MP moet je met WiFi en Blue-tooth lopen kutten, terwijl ik de Switch gewoon rechtop zet en de controllers eraf schuif. Ik zie zo een stuk minder op tegen lange vliegreizen. Als Trump het tenminste niet op zijn heupen krijgt en alle elektronische apparaten verbiedt.

De vraag is nu of Sony en Microsoft gaan inspelen op deze ontwikkeling. Ik heb echter nog niks gehoord wat op dergelijke plannen zou duiden. Sony heeft het debacle met de PS Vita net achter de rug en PSVR is nou nog niet écht een mega succes. Nu opnieuw met een nieuw stuk hardware aankomen, lijkt me geen logische move.

En Microsoft heeft nooit veel opgehad met handheld gaming. Ze zitten dik in de Windows en de Surface is dan meer hun platform voor gaming on the road. Bovendien zijn zij het minst van het 'kopiëren'. Ze komen eerder met een variant zoals ze deden met Kinect en Hololens (die overigens ook niet altijd succesvol waren).

Er bestaat dus nog geen urgentie om te 'switchen'. Maar als de Switch over dik een jaar echt een doorslaand succes blijkt te zijn, dan zie ik met name Sony nog weleens een eigen variant produceren. Niks immers zo opportunistisch als de game-industrie. Daarvoor hoef ik alleen maar te verwijzen naar de periode toen de Wii een kaskraker bleek te zijn, en Sony al snel met de Move aan kwam zetten...



HANDS-ON MET DE NIEUWE 2DS XL

Op 28 juli ligt ie bij ons in de winkel: de New Nintendo 2DS XL. En ik heb 'm op kantoor van Nintendo al uitgebreid mogen checken.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De originele 2DS vind ik nog steeds de lelijkste handheld die Nintendo ooit heeft uitgebracht. Deze goedkope variant op de 3DS straalde dan ook precies dát uit: dat ie goedkoop was.

Wat dat betreft is de New Nintendo 2DS XL een hele verbetering; het zou zelfs weleens het beste model uit de Nintendo 3DS-familie kunnen zijn.

De New 2DS XL voelt heel erg als de New 3DS XL. Ook de 2DS XL is een open te klappen systeem met lekker grote schermen, extra C-stick, twee extra schouderknoppen, snellere processor en ingebouwde amiibo-ondersteuning.

Wat de 2DS XL níet heeft is het 3D-effect, maar dat zullen weinig gamers missen. En de 2DS XL heeft ook wel wat streepjes voor op de 3DS XL.

Allereerst hoef je niet langer een klepje open te schroeven als je een SD-kaart wil plaatsen of verwijderen: je steekt 'm gewoon naast je gamecard achter het klepje aan de onderkant.

De grootste verrassing van de New 2DS XL is hoe lekker ie in de hand ligt. Hij is namelijk een stuk lichter dan de New 3DS XL en het grootste deel van het gewicht zit niet in de bovenkant (wat de 3DS XL topzwaar maakt) maar in de onderste helft.

Voor veel gamers zal hét doorslaggevende argument om voor de New 2DS XL te gaan echter schuilen in de prijs: met 150 euro is het apparaat toch weer een stuk goedkoper dan de 3D-variant die € 200,- moet kosten.

Met de New Nintendo 2DS XL heeft Nintendo nu dus eindelijk een goedkoop instapmodelletje in de markt dat niet goedkoop voelt.



De originele 2DS (rechts) vindt Jurjen nog steeds de lelijkste handheld die Nintendo ooit heeft uitgebracht.



twitter.com/jurjenT

HAPPY DAYS ARE HERE AGAIN, VOOR NINTENDO FANS

De Switch is nog steeds moeilijk verkrijgbaar. Breath of the Wild en Mario Kart 8 Deluxe scoren en verkopen uitstekend. Hollywoodsterren worden graag met hun Switch gezien en de vedetten van Barcelona staan trots met hun Switch op de foto (zie screen). Het is alsof iedereen de duistere jaren van de Wii U alweer vergeten is.



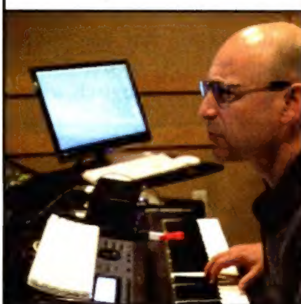
Tussen eind 2012 en maart 2017 was Nintendo toch een beetje het sukkeltje van de klas. Het hele idee van de Wii U sloeg niet aan, third-parties deden niet mee, iedereen behalve de diehard Nintendo fans haakte af. Het algemene sentiment was: Nintendo heeft te veel credits verspeeld door met de Wii voor de casual markt te gaan, nu is hun tijd als hardwarefabrikant wel zo'n beetje voorbij, het zal niet lang duren voordat ze de weg van Sega volgen en alleen nog maar software uitbrengen.

Toen Nintendo aankondigde dat ze games voor mobiele telefoons gingen maken, leek dat die gedachte te bevestigen. Zelfs toen er meer bekend werd over de NX, de volgende tv-console van Nintendo die ook een handheld zou zijn, bleef de stemming negatief. Het coole Switch filmpje uit oktober 2016 tilde het sentiment wat omhoog, maar dat kakte weer hard in toen in januari 2017 de prijs, launchtitels en andere details werden onthuld. Artikelen hierover kregen overwegend negatieve commentaren: het apparaat was te zwak, de prijs was te hoog, er waren naast Zelda geen interessante games.

Toch bleken dat allerminst deal-brekende bezwaren voor het leeuwendeel der gamers, die het systeem massaal in hun hart hebben gesloten - als ze er al eentje te pakken krijgen.

Inmiddels beginnen de aanvankelijk wat gereserveerde third-parties als EA en Ubisoft zich ook steeds enthousiaster over de Switch uit te laten. Tel daarbij de aantrekkingskracht van het fenomenaal ogende Super Mario Odyssey, en de toekomst ziet er goed uit voor Nintendo en Switch bezitters.

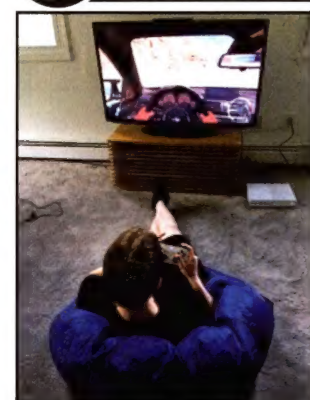
"In games moet je de muziek niet horen, maar voelen."



Fallout 4 componist Inon Zur zit blijkbaar op zijn boxen.



SERIOUS GAMING



Het eerste wat klokkenluider Chelsea Manning deed nadat ze vrij was gelaten in de VS... Forza spelen!

DE NINTENDO PLAYSTATION BESTAAT

In de special van Jurjen over 'De Geschiedenis van Sony' heb je kunnen lezen dat de eerste stap van Sony op de console-markt gezet werd met behulp van een door Nintendo in elkaar gezet apparaat.

door: JJ
twitter.com/GKJJ



Vlak voordat deze 'Nintendo PlayStation' in productie zou gaan, trok Nintendo zich uit de deal terug en bleef Sony doorgaan en hield aan de naam PlayStation vast. Hoe anders had de industrie eruitgezien als Nintendo wel aan boord was gebleven.

Anyway, die console bestaat sinds kort echt dankzij retromodder Ben Heckendorn. Op basis van alle info en technische schema's zette hij een oud kapot prototype weer in elkaar.

En laten we eerlijk zijn; zo lelijk zag het apparaat er niet uit. Qua games lag het wat moeilijker, want van de vele prototypes die voor de Nintendo PlayStation gemaakt zijn, is er niet één op een cd-rom gedrukt. Gelukkig waren er een aantal indies die wat homebrew spellen vervaardigden zodat je er toch op kon spelen. Binnenkort dus op de markt?

Power Spy

- Far Cry 5 is aangekondigd en het is inmiddels bekend dat je in deze game religieuze rednecks kan gaan afknallen in de Verenigde Staten waar een gekke sekte Hope County in z'n greep heeft.
- Hopelijk is het presidentschap van Trump eveneens een grote promotiestunt van Ubisoft, dat lijkt immers ook steeds meer op een malle sekte met een knotsgekke leider.
- Niet iedereen heeft het op met de nieuwe setting waarin je vooral witte religieuze Amerikanen neer gaat knallen. Online is er zelfs een petitie gestart waarin er wordt opgeroepen om dit terug te draaien.
- Het is ook wel eens genoeg geweest met het neerknallen van witte religieuze Amerikanen; voor de afwisseling kan Ubisoft beter een keertje gaan voor Russen, moslimterroristen of een Mexicaans kartel.
- En als je dan toch *weer* wil gaan voor religieuze Amerikaanse bad guys, neem dan een losgeslagen donker gospelkoor. Ja, straks denkt de hele wereld dat élke blanke slecht is.
- Martin had overigens een mooie Hope County sweater gekregen van Ubisoft, en hij was er zo trots op dat ie 'm meteen op de redactie aantrok.
- Hij wist alleen niet dat zelfs de sweaters van Ubisoft onderhevig zijn aan de beruchte downgrades.
- Hij was namelijk nog geen minuutje thuis toen zijn zoontje van 1 jaar oud een stevig plakkaat kots op z'n nieuwe truitje mikte. Om daarna z'n legendarische eerste woordjes te spreken: 'Fuck downgrades!'
- Dat Florian het begrip vertrektijd af en toe wat ruim opvat, heeft hem eerder al eens een tripje gekost, en deze maand was het weer raak voor de remake van Crash Bandicoot.
- Een half uur nádat zijn trein richting Parijs was vertrokken, belde Floor namelijk met Martin om te melden dat ie het misschien niet zou redden omdat ie in de file stond. »

Power Spy

- Dat ook onze nieuwe redacteuren het tijdsbesef van een eendagsvlieg hebben, bleek een paar weken later, toen Simon zijn trein naar Parijs miste voor een FIFA trip.
- Hij kon er overigens niets aan doen. De opnames voor een 'nieuw programma', waren jammer genoeg 'net een dag verplaatst'.
- Toen Ed dit hoorde vertelde hij 'trots' hoe 'blij' hij is met al zijn redacteuren, vooral de 'betrouwbaarheid' en de manier waarop deadlines 'altijd worden gehaald', vervult hem dagelijks met 'voldoening'.
- Sinds Wouter weer vrijgezel is, kun je een boek schrijven over het liefdesleven van de Groninger. Een moppenboek dan.
- Ken je die ene van Wouter die een date had? Nee? Je bent blijkbaar niet de enige.
- Hij wordt er zelfs zo wanhopig van dat ie tegenwoordig meer sport dan Ed.
- Nu komt dat vooral omdat de rollator van Ed z'n tennisdubbelpartner een lekke band heeft, maar je snapt het idee.
- Als je het zielige liefdesleven van Samuel er dan ook nog naast ziet, zou je er bijna depressief worden.
- De ene helft van de redactie kan nog geen fatsoenlijk afspraakje regelen, de andere helft heeft al moeite om de trein te pakken.
- Mocht je je nog afvragen waarom dit blad nog altijd uitkomt: er is een flinke pot subsidie beschikbaar voor dit type dwaas.
- Feyenoord is dit jaar kampioen geworden en dat doet een aantal Amsterdammers op de redactie wel een beetje pijn.
- De Powerspy kan er goed mee leven; dat arme Feyenoord heeft er maar liefst 18 jaar op moeten wachten.
- Het is een beetje vergelijkbaar met Graddus die na een lange tijd eindelijk eens van Tjeerd wist te winnen in FIFA. »



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

WAT MAG EEN GAME KOSTEN?

Tussen de 120 en 150 gulden, dat was heel vroeger de prijs van een game, los van enkele uitzonderingen (met name op de Neo Geo waren de prijzen nog hoger). Tegenwoordig varieert de prijs veel meer dan toen.

Het begint natuurlijk met 'gratis'. Op mobieltjes kosten de betere games meestal zo'n 1 tot 5 euro. Een relatief grote en goede downloadable game op PC of console kost 10 tot 20 euro. Fysieke games in de winkel kosten 50 tot 60 euro. En dan heb je daarboven nog de special editions van games die - afhankelijk van wat er allemaal is inbegrepen - zo'n 100 tot 300 euro kosten.

Die special editions doen nog weleens wat wenkbrauwen fronsen, maar verder lijken de meeste gamers deze prijspunten wel te accepteren. Het gaat pas mis als een uitgever afwijkt van deze 'als correct geaccepteerde' normen.

'Misprijzing'

Zo werd Nintendo fel aangevallen over het feit dat Super Mario Run op de mobieltjes 10 euro moest kosten. Net als dat Square Enix veel kritiek krijgt op de prijzen van hun oude Final Fantasy delen in de App Store - de meeste kosten 17 euro per stuk. Puur omdat de omringende games op mobieltjes een stuk goedkoper of zelfs gratis zijn. Want waren diezelfde games voor deze prijzen op consoles verschenen, dan had niemand erover geklaagd.

Een andere gevoelsmatige 'misprijzing' ontstaat doordat digitale games op consoles doorgaans evenveel kosten als de fysieke exemplaren in de winkel. Eigenlijk zou het veel logischer zijn om de digitale varianten één of twee tientjes goedkoper aan te bieden: er zijn immers geen kosten voor fysieke productie en distributie, terwijl er ook geen marge voor de winkelier tussen zit. Toch leidt dit zelden tot klachten.



Kritiek op Nintendo dat een tientje vraagt voor Super Mario Run.

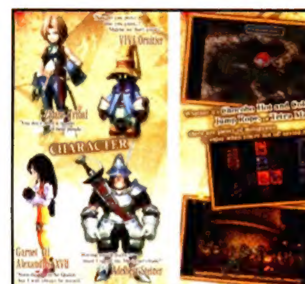
Fysiek vs digitaal

Tot indie-developer Grey Box afgelopen maart de plank een beetje missloeg door aan te kondigen dat zowel de fysieke als digitale versie van Rime op de Switch met een prijs van 45 euro een tientje duurder zou worden dan op andere systemen, 'wegens extra kosten voor ontwikkeling, productie en uitgave'.

Wat ze bedoelden was: 'omdat de Game Cards voor de Switch duurder zijn om te produceren dan de discs voor PS4 en Xbox One, rekenen we die prijs door voor de Switch versie, en om geen verschil te laten ontstaan tussen digitaal en fysiek, betekent dit dat de download ook een tientje meer gaat kosten.'

Het leverde de ontwikkelaar zoveel kritiek op dat de prijs van de digitale Switch versie uiteindelijk weer een tientje werd verlaagd. De prijs van de fysieke Switch game Rime is wel op 45 euro blijven staan, 'omdat we hem anders met verlies zouden verkopen'.

Een verschil van een tientje tussen de fysieke en digitale versie, eigenlijk best logisch, toch?



Oude FF-games kosten in de appstore meestal zo'n 17 euro.

DE ANGST VOOR RED DEAD REDEMPTION 2

Ik geniet enorm van Rockstar. Niet eens zozeer vanwege hun games (open-wereld is niet iets waar ik heel hard op ga). Nee, het is hun uitstraling die ik fantastisch vind...

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Eén keer in de drie, vier jaar een game uitbrengen, daar vooraf niet eens al te veel over zeggen en toch altijd de hele wereld aan je lippen hebben hangen. Sommigen noemen die houding van Rockstar een vorm van arrogantie; ik zie het meer als het hebben van stalen ballen en een extreem hoog vertrouwen in eigen kunde. Had ik het maar...

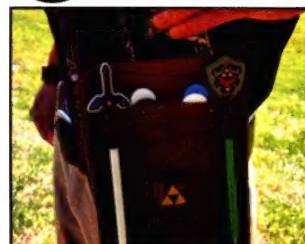
Rockstar heeft inmiddels weer een staaltje van die power getoond. We hebben een mini-trailer van Red Dead Redemption 2 gezien en de industrie is in alle staten. Als ik de verhalen in de wandelgangen mag geloven, durft niemand een game uit te geven in de buurt van de launchdatum van RDR2. Commerciële zelfmoord zegt men. Het bizarre is: Rockstar heeft nog steeds geen exacte launchdatum bekendgemaakt en dus moet men bij de concurrentie maar gokken. Eerst was het najaar 2017, totdat een paar weken terug werd gemeld dat de game naar lente 2018 gaat. Met totale chaos als gevolg, want waar andere partijen dus eerst games weghielden uit hun najaarswindow en men al met perstrips, video's en bèta's toewerkte naar de lente, daar kan men die aanpak nu, hoppa, overboord gooien. En lente 2018 is dan ook weer een breed begrip.

Gevolg is dat niemand een strakke planning kan maken. Men werkt met voorlopige releasedata om, als straks de precieze datum van RDR2 bekend wordt gemaakt, waarschijnlijk alles weer door te schuiven of misschien nu al naar voren te halen.

En bij Rockstar? Daar genieten ze waarschijnlijk als een malle... Briljant toch?!







We zijn op de redactie niet zo van de heuptasjes, maar deze...

HEBBUH-HEBBUH!



Vakantiegeld er al doorheen gejaagd? Nog niet? Dan hebben wij misschien wat leuke tips voor je!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



CHUN-LI STATUE

Cammy is cool, maar Chun-Li blijft toch mijn favoriete straatvechter, als eerste dame die zich tussen de kerels waagde in Street Fighter II. Toch zijn we nog net niet fan genoeg om 900 dollar neer te tellen voor dit - toegegeven - erg fraaie beeld. Mocht jij het er wél voor over hebben: hij komt pas in het vierde kwartaal van 2018 op de markt, dus je hebt nog effe de tijd om je linker nier te verkopen.

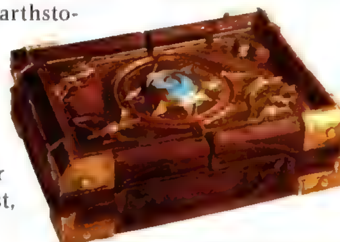


DRAGON BALL VR-SET

Vuurballen uit je handen schieten; het is de droom van elk kind. Tenminste, als dat kind opgroeit met Street Fighter en Dragon Ball Z. Binnenkort kan die droom een heel klein beetje werkelijk worden met de Dragon Ball VR-set. Die kost zo'n 100 euro, en bestaat uit een bril waar je een telefoon in moet schuiven (na het downloaden van de bijbehorende app), twee handsensors en een VR-matje. En daar ga je dan, heel stoer met je armen zwaaien om vuurballen door de ruimte te schieten. Tip: doe het niet op je eerste date.

HEARTHSTONE KIST

Nu we toch met geld aan het smijten zijn; misschien is deze kist van 225 dollar ook wel iets voor je. Het is namelijk niet zomaar een kist, maar een Hearthstone kist. Bekleed met canvas en fluweel. Als je 'm opent gaat de rune gloeien en klinkt het themamuziekje uit de game. Dus tja, als je dan toch een keer 225 dollar wil uitgeven aan een lege kist, laat het dan deze zijn.



RETRON HD

De NES Classic die vorig jaar verscheen, bleek een goed idee van Nintendo. Alleen was het ding zo populair dat ie meteen overal was uitverkocht. Nintendo leek gek genoeg niet van plan de voorraden op peil te brengen. En toen kwam in april zelfs het nieuws dat Nintendo de productie van de NES Classic had beëindigd.

Gelukkig komt Hyperkin nu met een aardig alternatief: de Retron HD. Er staan geen games voorgeprogrammeerd op dit NES-achtige apparaat, maar je kunt er wel alle NES-games die ooit voor de Europese of Amerikaanse markt verschenen op spelen. En die verschijnen dan in 720p op je tv. Voor de prijs van 40 dollar is dit geen raar ding.

GERALT OF RIVIA STATUE

Leuk hebbedingetje hoor, dit beeld van Geralt uit The Witcher. En hij is forser dan je zou denken, met z'n hoogte van 67 cm en gewicht van 6 kilo. Helaas is het prijskaartje ook best fors: voor € 1169,- mag je dit hebbedingetje in de vensterbank zetten. Misschien toch eerst even overleggen, thuis.

"Het negatieve sentiment in de social media over Call of Duty is na de reveal van CoD WWII vrijwel helemaal weg."



Activision publishing baas Eric Hirshberg is erg zelfverzekerd of Oost-Indisch doof.

Power Spy

- En ook al is Graddus een Ajax fan, op een of andere manier past de vergelijking prima: met zijn onhandelbare haardos, afzichtelijke pens, en onmiskenbare bochel heeft hij namelijk verdacht veel weg van Feyenoord legende József Kiprich!
- Ed was afgelopen maand op vakantie naar Marokko; hij had een roadtrip met z'n vrouw, alleen hij had er niet op gerekend dat het land nogal wat bergen heeft.
- Meestal verdrinkt ie z'n hoogtevrees in een emmer alcohol, maar aangezien dat niet zo rijkelijk te verkrijgen is in een Islamitisch land, moest ie het anders oplossen.
- De Powerspy heeft genoten van Ed z'n verhalen over gekleurde apen en vliegende geiten... maar misschien is LSD als bejaarde niet meer zo verstandig.
- Om effe af te kicken ging Ed daarna op bezoek bij vriend en collega Jurjen, die voor een paar dagen een huisje in Zandvoort had gehuurd.
- Jurjen had verzekerd dat er meerdere bedden in het huisje aanwezig waren, maar dat bleek achteraf niet het geval.
- Even dacht Ed om dan maar naast Jurjen in het enige tweepersoonsbed te duiken, maar ineens herinnerde onze eindbaas zich het enorme gesnurk van de Assenaar toen hij tijdens de E3 van 2007 in dezelfde kamer met hem sliep.
- Ed besloot vervolgens dan maar buiten op een bank te gaan maffen; en de sterrenhemel in Zandvoort, zo constateerde hij, was bijna te vergelijken met die in Marokko.
- Het scheelde alleen een graadje of vijftien.
- Ed bemerkte overigens wel één groot voordeel van slapen in Zandvoort ten opzichte van maffen in een streng Islamitisch land: hij werd niet 's ochtends bij zonsopgang uit z'n bed getetterd door de geluidsinstallaties van een stuk of zeven moskeeën tegelijk...

Eindelijk is de tijd van uitbreidingen, updates en patches voorbij. Bungie kwam drie jaar geleden wankelend, maar snoeihard de startblokken uit om een nieuw miljoenenpubliek voor zich te winnen. Dat miljoenenpubliek kwam en ging. En kwam weer terug en ging weer weg. Het was de beste knipperlichtrelatie ooit. Maar nu is het tijd voor het echte werk. Simon vloog naar Los Angeles om te zien hoe Bungie ons opnieuw wil verleiden met Destiny 2.

DESTINY 2

TERUG NAAR DE STERREN EN DAAR VOORBIJ!

Precies 384 uur speelde ik Destiny voordat ik mijn savegame verwijderde. Ik moest en zou me ontworstelen aan die verslaving tussen de sterren. Ik stond ermee op en ging ermee naar bed. Even was ik sterk genoeg om te stoppen... maar toen kwam de Taken King, die nog eens 764 uur van mijn tijd opeiste. 1148 uur in totaal dus. Je zou kunnen zeggen dat ik wel zin heb in Destiny 2... »

Simon HEEFT ER WEER ZIN IN

Vlammen van boven en van onderen; ook in de BBQ-wereld hebben de ontwikkelingen niet stilgestaan.

Het is bloedheet in de hangar in een buitenwijk van Los Angeles. Vanaf een krap campingstoeltje tuur ik in het donker naar een gigantisch scherm: 48 minuten nog. Tussen de verdampte druppels zweet door, is de ingehouden spanning voelbaar. Alsof die 48... sorry, 46 minuten nog, aftellen naar de ontploffing van een bom. Dit is geen perspresentatie, maar een verkapte bijeenkomst van fans. Ze noemen zich streamers, YouTubers of pers, maar eigenlijk zijn het toch vooral fans die samen zijn gekomen in die snoeihete loods.

"Ik heb via Destiny vriendschappen opgebouwd die sterker zijn dan sommige vriendschappen die ik in het echte leven heb."

Bij mij kriebelt het ook als ik door de hal loop en er een gigantische replica van The Traveler boven de ingang hangt. De levensgrote beelden van een Hunter, Warlock en Titan doen ook mij even stilstaan en ik kan niet ontkennen dat ook ik bijdraag aan de opbouwende spanning, verpersoonlijkt door een aftellende timer op een groot scherm waar we allemaal af en toe zenuwachtig naar kijken: 32 minuten nog...

Mooi was die tijd

Het worden 32 minuten waarin ik terugdenk aan drie jaar Destiny, aan die 1148 uur van me. Natuurlijk heb ik me aan duizend dingen geërgerd. De bugs en glitches, de onmogelijke opgave voor Bungie om ons genoeg verse content te bieden, het gekloot elke week om een groep van zes spelers bij elkaar te krijgen voor de Raid en het eeuwige grindfest dat Destiny (voor wie er heel objectief naar kijkt) eigenlijk gewoon was.

Maar het was óók baanbrekend: een shared world shooter, op de consoles. Knallen met vrienden; niet als in Call of Duty, maar als in World of Warcraft. Met gameplay zo onwaarschijnlijk lekker, dat het schieten mij nooit is gaan vervelen.

Al het gelul over sociale interactie van Bungie is waarheid gebleken. Ik heb via Destiny vriendschappen opgebouwd die sterker zijn dan sommige vriendschappen die ik in het echte leven heb. De eerste keer dat ik met twee (inmiddels twee van mijn beste vrienden) de Lighthouse haalde in Destiny's meest onvergeeflijke hardcore modus is de mooiste game-herinnering die ik heb. Mooi was 't, maar die tijd is ook voorbij. Over tijd gesproken, de laatste minuut is ingegaan. Eén minuut nog en dan is drie jaar Destiny verleden tijd.

Gouden Grepen

De zaal telt af. 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... Natuurlijk gaat die verwachte bom af. Op de voet gevolgd door een



weetje • weetje

Voor wie het iets uitmaakt: Destiny 2 op consoles draait net als zijn voorgangers op een stabiele 30 fps, terwijl de PC-versie (die er belachelijk goed uitziet) in principe geen grenzen stelt aan de hoogte van zijn fps. Ik kan je heel veel vertellen over het verschil tussen die twee, maar dan zou ik liegen. Vraag het effe aan iemand die er verstand van heeft, voor mij telt alleen dat het heerlijk speelt.

weetje • weetje

Destiny 2 is op de PC enkel te verkrijgen via het eigen Battle.net-kanaal. Wat officieel tegenwoordig Blizzard Tech heet. En wat iedereen alsnog gewoon Battle.net noemt. Hoe dan ook, je weet nu dat je Steam niet in de gaten hoeft te houden voor deze game.

DE NIEUWE SUBCLASSES

Het enige dat Destiny 2 helemaal af had kunnen maken, was de aankondiging van een nieuwe hoofdklasse naast de bekende Warlock, Titan en Hunter. Die is er helaas (nog?) niet, maar gelukkig krijgen we wel drie nieuwe subclasses.

CLASS: TITAN
NIEUWE SUBCLASS: SENTINAL
VERVANGT: De Defender-subclass, die gaat toch niemand missen.
SPEELT ALS: Een soort Captain America, inclusief een soort schild dat je kunt gooien.

CLASS: HUNTER
SUBCLASS: ARCSTRIDER
VERVANGT: De Bladedancer subclass, waar iedereen blij van wordt behalve die irritante mensen die ermee speelden.
SPEELT ALS: Verdomme, eigenlijk toch heel erg veel als de Bladedancer waar we net afscheid van dachten te nemen. Alleen heeft je Hunter dit keer een mythische lans in plaats van een dolk.

CLASS: WARLOCK
SUBCLASS: DAWNBLADE
VERVANGT: De Sunsinger-subclass, thanks Bungie, daar speelde ik altijd mee, klootzakken.
SPEELT ALS: Een support-class die naast genezen en het sterker maken van medespelers ook als een vuurbal rond kan zweven om vlammende zwaarden te smijten. Don't try this at home.

'Strike action' stond er bij dit screenshot.. Ik zag heel effe het plaatje voor me van mijn vrouw die een stapeltje overhemden onder handen neemt...



trailer waarin we Commander Zavala zien praten over de wereld in Destiny 2.
De Traveler, de bron van alle speciale krachten die de mensheid heeft, wordt aangevallen door een immens leger genaamd The Red Legion. De Tower (de laatste stad van de mensheid) bezwijkt onder hun agressie. We zien een uittocht van getroffen vluchtelingen, op zoek naar een nieuwe start. We zien de grote namen uit deze wereld (Ikora Rey, Cayde-6 en Commander Zavala) elk op hun eigen manier op zoek naar wederopstanding. De trailer duurt iets meer dan tweeënhalve minuut en er zit nu al meer verhaal in dan ik ooit in Destiny 1 heb kunnen ontdekken. Kopen we niks voor, maar het publiek smult ervan.
Na de openingstrailer start de stortvloed aan informatie. Het is te veel om samen te vatten op deze pagina's, zelfs al zou ik het puntsgewijs op gaan schrijven.
Een greep uit de hoogtepunten dan:

- Alle multiplayer modi zijn voortaan vier tegen vier (in tegenstelling tot het gebruikelijke zes tegen zes in het origineel).
- Vier nieuwe planeten vervangen de locaties uit de eerste Destiny (eigenlijk drie, want de Aarde keert terug, maar wel met een volledig nieuw gebied).
- De classes Titan, Warlock en Hunter blijven bestaan, maar worden voorzien van een nieuwe subclass (zie kader).
- Alle classes krijgen naast de bekende melee-aanval en granaat, ook een speciale cooldown ability.
- Het wapensysteem wordt aangepast zodat de sterke shotguns, sniper rifles en fusion rifles veel minder vaak gebruikt kunnen worden (die worden naar de heavy weapon categorie geplaatst, waarvoor ammunitie veel schaarser is).
- Er komt een aangepast vorm van matchmaking (wat een goed idee is, anders had het publiek in LA die loods afgebroken).
- Destiny 2 komt naar de PC, exclusief naar Battle.net.



weetje • weetje

Eindelijk, het is zover: Bungie voegt matchmaking toe. Dat betekent dat we niet steeds pissig hoeven te worden op die ene vriend die het af laat weten, terwijl de andere vijf wél klaar zitten voor een avondje Raiden. Overigens heeft matchmaking hier een hele kekke naam (Guided Games), wat zoveel inhoudt als dat spelers eerst beschrijvingen van clans kunnen lezen om te kijken of ze wel bij een groepje komen dat bij hun eigen spelprincipes (hardcore of casual) past. Klinkt een beetje hippie-achtig. Wij noemen het gewoon matchmaking, okay Bungie?

Vier op een rij

Besef dat dit slechts een samenvatting is van de belangrijkste aankondigingen en je begrijpt dat ik mezelf in L.A. bijna een polsblessure schreef om het bij te houden.
Maar goed, waar te beginnen? Die werelden dan maar. Een van de vier grote locaties is de Aarde, maar in plaats van Rusland, bevinden we ons dit keer in de European Deadzone. In deze bosrijke omgeving probeert de mensheid zich opnieuw op te richten. Het gebied moet twee keer groter worden dan alles wat we hiervoor in de serie zagen. Hier vinden we, in de vorm van een provisorisch opgetrokken nederzetting, de nieuwe sociale hub waarin Guardians waarschijnlijk weer bounties kunnen halen, winkeltjes kunnen bezoeken en - geloof het of niet - een potje kunnen voetballen.
Cayde-6 vinden we ergens op Nessus, een rots die rond de zon draait, waar het machinevolk dat we kennen als de Vex voor zichzelf een thuis hebben gecreëerd. Denk aan uitgestrekte valleien met stenen zo scherp als zwaarden en de klinische stalen architectuur van de Vex daar tussendoor verweven.
Op een van de manen van Jupiter, Io, vinden we Ikora Rey. Het is de laatste plek waar de even mysterieuze als gigantische witte bol die we hebben leren kennen als The Traveler landde, voordat hij (zij? het?) naar Aarde kwam om de mensheid te zegenen met speciale krachten. Io staat vol schitterende, felgekleurde flora zoals we die niet eerder zagen.
Als laatste is daar Titan, de toepasselijk genaamde en grootste maan van »

Die 'vlammende gasten' zijn heel slecht voor het milieu, want ze vinden as best...

» Saturnus. Het oppervlak is niets meer dan een alles bedekkende, dodelijke zee van vloeibaar methaan. Ergens boven die nietsontziende golven, op een van de vele opgetrokken platformen en pilaren die doen denken aan boorplatformen, moeten we Commander Zavala zien te vinden die worstelt met een existentiële crisis. Want wat zijn mensen, of Guardians, zonder de kracht van The Traveler en zonder hun laatste veilige haven? Hebben we deze oorlog al niet verloren?

Adventures en Lost Sectors

Bungie belooft op deze vier hoofdlocaties een veel betere en uitgebreidere missiestructuur dan we voorheen kregen. Wie bekend is met het originele Destiny weet hoe



weetje • weetje

Wist je dat de lunch echt ontzettend goor was op het evenement? Tip: nooit lunch eten op een Destiny 2 reveal-event in Los Angeles in een hangar.

leeg de gebieden eigenlijk waren. Ja, ze zaten vol vijanden en af en toe was er een random gebeurtenis waar spelers die in de buurt waren dan samen aan mee konden doen - maar dat was precies vijf keer leuk. Hoe groots of uitgestrekt ook, uiteindelijk was de 'open wereld' van Destiny niets meer dan een aaneenschakeling van slagvelden waarin alleen de taal van kogels telde en leven, sfeer of interactie geen rol speelden. In Destiny 2 moeten deze werelden bevolkt worden door personages waarmee we kunnen praten. Die personages sturen je op zogeheten Adventures en moeten tot de ontdekking van verborgen Lost Sectors leiden. In de praktijk zal vast en zeker blijken dat ze deze dingen net zo goed sidequests en dungeons hadden kunnen noemen, maar hé, het lijkt zo'n grote vooruitgang ten opzichte van het origineel, dat we niet klagen over welke naam het beestje heeft.

Eventjes is daar ook het besef dat ik straks uiteindelijk die Adventures en Lost Sectors allemaal wel gevonden en gespeeld heb en dat daarna De Grote Herhaling aanbreekt, maar dan bedenk ik me hoe vet het kan zijn om het allemaal voor het eerst te ontdekken. Samen met vrienden.

Mag ik tussendoor effe zeggen hoe ongelooflijk gaaf ik het vind dat Bungie met deze serie zo'n heerlijk sociaal universum heeft geschapen? Je hoeft daar trouwens geen antwoord op te geven, want ik heb het al gezegd.

Speelkwartier!

Als de presentatie voorbij is, stroomt de zaal vol overdonderde fans leeg, om in sneltreinvaart naar de volgende ruimte te gaan. De vitrines vol replica's van nieuwe wapens zijn indrukwekkend, evenals het uit LEGO opgebouwde beeld van de nieuwe bad guy Dominus Ghaul (bij deze genomineerd voor bruutste bad guy naam ooit).

De overige stukken duur speelgoed in de lichtgevende kasten zijn ook mooi, maar alle aandacht gaat toch uit naar de tientallen tv's die klaar staan met drie verschillende speelmogelijkheden. We mogen een Strike spelen (Destiny's meer uitdagende missies, ontworpen voor drie personen), de eerste verhaalmissie (die zich afspeelt in de bekende Tower op het moment dat de vijand onze geliefde plek omtovert in een brandend hoopje herinneringen) en er is alle ruimte om de nieuwe PVP-modus Countdown in te duiken (die je al kent uit andere games, bom planten of onschadelijk maken in vijandelijke basis - hoef ik verder niet uit te leggen).

De Strike speelt als een typische Destiny Strike, waarbij het opvalt dat de vijanden uit dezelfde rassen bestaan als in het origineel. Het is een van de twee grote minpunten die dag; zonder nieuwe hoofdklasse én met het



Ook in de wereld van Destiny 2 hebben veel mensen hun hoop gevestigd op staatsloten.

ontbreken van een nieuw vijandelijk ras, moet de 2 in de titel vooralsnog een beetje inboeten aan overtuigingskracht.

Wat positief opvalt is dat de omgevingen groter en drukker bevolkt zijn en de set pieces spectaculairder, zo leer ik als ik langs een kilometers diepe boorinstallatie naar beneden knal. Op elk niveau scheren er weer nieuwe cirkelzagen ter grootte van een vrachtschip voorbij. Zoiets maakt indruk kan ik je vertellen en die schaalvergroting heeft vast en zeker te maken met het feit dat Bungie niet meer beperkt wordt doordat het ook met de vorige generatie consoles rekening moet houden.

Uiteindelijk voelt het allemaal evenzeer aan als Destiny 1 als dat het nieuw aanvoelt. De drie nieuwe class-abilities geven wat extra diepgang, maar ze schitteren voornamelijk in de PVP-modi. Zo kan de Warlock bijvoorbeeld een cirkel plaatsen waarin medespelers sneller genezen of juist meer aanvalskracht krijgen, terwijl de Titan uit het niks een muurtje kan opwerpen.

Twee geluiden

De eerste verhaalmissie die ik speel is genieten, omdat die sterk doet denken aan de eerste missie van de Taken King - de uitbreiding waarin Bungie pas begon te snappen wat we graag willen zien in verhalende missies. We willen spektakel, interactie met andere personages, indrukwekkende set pieces en, noem ons gek, daadwerkelijk een verhaallijn die ergens op slaat.

Als deze eerste missie een indicator is, dan belooft dat veel goeds. Je zou dit zelfs bijna een remaster kunnen noemen van die eerste missie in de Taken King. Over remaster gesproken; als ik me eenmaal aan de PVP waag, bekruipt me ook daar een gevoel dat het midden houdt tussen herkenning en vernieuwing. De dagen na het evenement, als ik thuisgekomen met een jetlag worstel, hoor ik precies die twee geluiden. Mijn Destiny vrienden zijn de eersten die direct aan de telefoon hangen als ik land. Dit was vet! Dat was vet! Hoe gaaf is deze aanpassing! Hoe bruut is die vernieuwing! Ik snap ze helemaal

> **"De omgevingen zijn groter en drukker bevolkt en de set pieces spectaculairder."**

en deel het enthousiasme.

Maar op internet lees ik ook reacties van mensen die minder bekend zijn met Destiny. Sommigen van hen vragen zich af waarom dit een sequel is, want: 'Het lijkt zoveel op Destiny 1'. Het is een tegenstelling waar ik lang over na heb zitten denken, want het is een interessant vraagstuk: wat maakt een vervolg nou tot een waardig vervolg, in plaats van een uit de kluiten gewassen uitbreiding?

Geen Andromeda, maar Mass Effect 2

Over het antwoord op die vraag kun je een boekwerk schrijven, maar veel interessanter is het om te kijken naar wat Bungie gedaan heeft. Het is niet overnieuw begonnen, met nieuwe classes, een volledig andere tijdsperiode of een volledig nieuwe aanpak. Het heeft simpelweg drie jaar lang ervaring verzameld, het heeft de rotte appels uit de fruitschaal gegooid en is terug naar de tekentafel gegaan. Niet om opnieuw te beginnen, maar om voort te borduren op de weergaloze fundering waarop Destiny gebouwd is. Om in het scifi-hoekje te blijven: dit moet Mass Effect 2 worden, niet Mass Effect: Andromeda. Dit is Star Wars VIII, niet Star Wars: Rogue One (wel een shout-out naar m'n main man K-2SO trouwens, boks ouwe, hou van je).

Wie verder kijkt dan alleen de veranderingen ten opzichte van Destiny 1 ziet hier nog steeds een uniek en ongekend goed uitgevoerd briljant concept. De presentatie in die hangar in LA duurt uiteindelijk een uurtje, maar de harde kern Destiny spelers zien een compleet andere game dan ze kenden, met sommige aanpassingen die meer opvallen dan anderen.

En de nieuwe spelers of sceptici die straks de gok wagen? Die moeten het gewoon zelf gaan ervaren, in een speelomgeving die waarschijnlijk vele malen toegankelijker en vriendelijker is dan wat 'wij' veteranen kregen tijdens de release van het originele Destiny. Maar dat, nieuwe spelers, leren jullie vanzelf. Jullie gun ik dezelfde herinneringen en avonturen die ik heb gehad. Ik gun jullie alle waardevolle nieuwe vriendschappen, onvergetelijke avonden en ja, ook handenvol frustraties. Ik gun jullie het plezier, het genot en het meest unieke gevoel van saamhorigheid dat ik binnen een community heb mogen ervaren.



weetje • weetje

Tegenvaller: Destiny 2 gaat géén dedicated servers krijgen. Dat betekent dat we net als in het origineel zomaar tegen mensen aan kunnen lopen die stotteren of vertraging lijken te hebben. Kort gezegd: dat zuigt en was een van de grotere frustraties in het competitieve gedeelte van Destiny 1. Hopen dat Bungie zich bedenkt.



VERWACHTING *SIMON:*

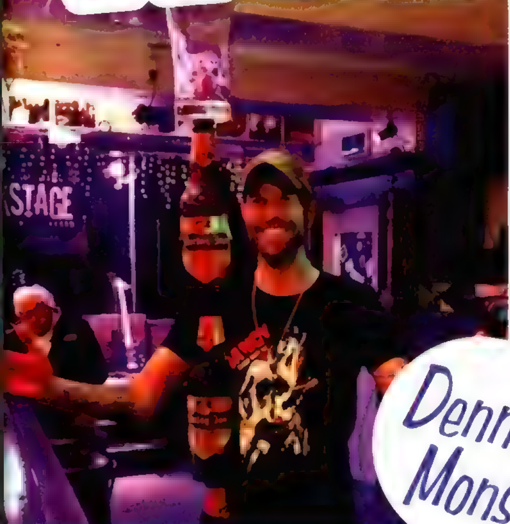
Na 2800 woorden, ram ik er gewoon effe een cliché uit: Destiny 2 lijkt gewoon groter, meer en beter te worden dan zijn voorganger. Het concept blijft even ongeëvenaard en aantrekkelijk, en dit is het deel dat de volgende stap kan zetten.

+ De nieuwe spelwerelden.
+ Matchmaking.
+ Het concept van Destiny blijft goed werken.
- Geen nieuwe hoofdklasse en geen nieuw vijandelijk ras.

BASICS

ONLINE FIRST-PERSON SHOOTER
BUNGIE / ACTIVISION
8 SEPTEMBER 2017

KULUM



Twitter: @dennismons

Op reis naar:

Ik moét en zal weer terug naar Michigan, waar vrienden wonen. Die hebben een prachtig huisje aan Lake Michigan en daar ervaar je het échte Amerika. En ik heb een zwak voor Thailand en Japan.

Speelt:
De redactie schoof mij een Switch met Zelda onder de neus en ben weer verslaafd als vanouds. Nu NieR nog en kom maar op met RDR2.



Dennis Mons

Dennis Mons heeft z'n sporen in de game-industrie deels al verdiend, maar bereikt nu pas de echte top in z'n carrière met zijn aanstelling als online content-coördinator van onze gamesites. In de PU zul je 'm zeker ook tegen gaan komen, om te beginnen in deze Kulum.

IN DEN BEGINNE...

Het jaar dat Chumbawamba de hit Tubthumbing had en Zelda: Ocarina of Time in de winkels lag, was óók het jaar dat ik mezelf officieel gamerecensent mocht noemen (check zelf maar hoe lang dat geleden is).
Ik begon bij het jongensblad weBBer (waar ik ook over films schreef, mijn andere grote liefde) en ben later onder andere ook voor [N]Gamer en Xbox Magazine gaan schrijven. Maar daar hield het zeker niet op met mijn geliefde werk in de game-industrie. Zo heb ik zelfs nog PR gedaan voor onder andere EA en Codemasters, heb ik voor Sp!ts het gamekatern elke week volgepompt en sommige mensen herkennen mijn bebaarde rotkop wellicht van Gamekings- of Flabber-video's. Met andere woorden: een rot in het vak! (Inderdaad, een oude rot in het vak, ik weet het.)



EN NU!

Ondanks een tanktruck aan ervaring op zak, vond ik het knap spannend om bij Reshift voor deze vette functie te gaan. Het is immers een droombaan, laten we wel wezen. Zelfvertrouwen of niet: dit is niet zomaar een blad, dit is gamegeschiedenis (en dan ook nog eens drie ijzersterke, vette gamesites erbij).
Ik kan jullie wel vertellen dat ik een aantal hele grote voordelen had toen ik hier aanklopte (los van die tonnen know how). Jonge Mus Martin bijvoorbeeld, ken ik al vanaf zijn eerste dag in de game-industrie. Wouter en Tjeerd hebben ik ook al jaren mogen etteren tijdens trips en events en onze Ed kent mij al zo'n beetje vanaf mijn gamegeboorte (de pater familias van de Nederlandse gamewereld, laten we wel wezen). En da's nog los van de vele andere PU-bazen zoals Sam, JJ en Jurjen. Dus eigenlijk voelde ik me hier meteen thuis, als een Hyrule-baars in het water, so to speak.
En oh ja, Tjeerd is niet meer de enige 'zanger' op de redactie...

LUISTERT MOMENTEEL...

Ik ben een groot metalfan, dus sowieso bands als Behemoth, Lamb of God en Cannibal Corpse,maar ik ben ook dol op Johnny Cash, Townes van Zandt en klassiek zoals Mozart en Wagner.



KIJKT MOMENTEEL...

Ik was nog niet aan Fargo begonnen, dus meteen het eerste seizoen 'gebingewatched'. Billy Bob Thornton in een van zijn beste rollen ooit! Briljant.

GEZELLIGGG

Maar wat ga ik dan doen? Nou, ervoor zorgen dat al jullie geliefde artikelen op alle (online!) platformen door de juiste awesome mensen geschreven worden en op tijd binnen zijn. De man met de zweep (kinky!). Want geef toe: een beetje gamer rukt zichzelf moeilijk los van de tv of monitor als ze spelen, dus die mannen en vrouwen hebben af en toe een vriendelijk schopje onder de bips nodig. Of een knuffel. Kan ook. Oh, en ik ga me zeker eens nieuwe creatieve ideeën 'aanbemoeien', hier en daar een Pulitzerprijs-waardig stuk pennen en komen kwebbelen op PU.nl en Insidegamer.nl.
En hoewel sommige mensen denken dat ik een norsig, bruut figuur ben of een altijd in het zwart geklede metalmuil; eigenlijk ben ik (over het algemeen) best een schuimpje die van katten houdt. Dus mocht je me gaan volgen op Twitter: neem mijn geroeptoeter gerust met een korrel zout en ik hoop jullie, de awesome lezers/kijkers van PU, IG en Gamer in ieder geval eens tegen het lijf te lopen.
Oh, en wellicht kunnen we er een pils bij pakken en een potje pool spelen, da's namelijk dat andere spelletje waar ik zwaar verslaafd aan ben. Game on!





WIE IS ER AL KLAAR VOOR...

TOTAL WAR WARHAMMER II?

Wouter is zowat kind aan huis bij The Creative Assembly in Horsham, Engeland, want zijn bezoek voor Total War: Warhammer II is alweer de vierde keer dat hij bij deze studio langsgaat. 'Als ze zulke vette shit blijven maken, blijf ik wel komen', is zijn commentaar. Blijven ze dat, ja?





Een hartstikke schattig, typisch Brits dorpje waar overwegend bejaarden rondscharrelen en bijna geen kroeg open is na 22.00 uur, herbergt een van de grootste en beste ontwikkelaars van Europa. The Creative Assembly heeft een epische naam en maakt minstens zulke epische games, die tot voor kort diepgeworteld waren in de rijke historie van modderfokkers waging war on each other's asses.

Oorlog, waar is het goed voor? Nou, in ieder geval voor een hele zooi aan extreem tactische veldslagsimulators waarin je de meest realistische gevechten uit de geschiedenis kunt nadoen; een soort extreem uitgebreide Risk - dát is Total War. Maar de driehonderd knakkers van The CA besloten dat die historische dingen leuk zijn, maar dat het ook tijd werd voor iets compleet anders. Iets dat net zo Brits is als zij zijn: Warhammer, guv'nor!

En dat bleek een heel goed idee, want ondanks z'n wat lamme titel, deed Total War: Warhammer het verdomd lekker, zowel bij de critici als in de verkoop. Dus zoals beloofd komt het tweede deel van Total War Does Fantasy eraan... maar het voelt een beetje snel, nietwaar? Helemaal omdat de eerste game zo overdonderend, zo goed als onuitspeelbaar huge is. Voordat je een campaign hebt gedaan voor al die rassen en klaar bent met de multiplayer, ben je mákkelijk vele honderden uren verder. Zoiets smeer je toch uit over meerdere jaren? Maar nee, het assemblage der creativiteit heeft gesproken, en deel 2 is nu wat we moeten willen!

VERWACHT DIT...

Laten we eerste effe onze verwachtingen netjes ordenen en op een rijtje in ons hoofd laten paraderen als brave, Chinese soldaatjes. Want je moet niet rekenen op een game die enorm veel verandert aan de basis van de Total War games, of hele gekke streken gaat uithalen met de regels die in Total War: Warhammer zijn opgesteld. Nee, dit wordt een game die z'n andersheid moet hebben van de nieuwe map, de nieuwe rassen en vooral het nieuwe doel van de campaigns. Dat laatste is wel het grootste verschil, maar dat leg ik aan het einde wel uit zodat jullie dit artikel helemaal gaan lezen. Want ik schrijf het verdomme niet voor niets! Laat ik beginnen met de verschuiving van de map. In de eerste Total War: Warhammer ontdekten we de landen van de Old World, wat een beetje het Europa van de Warhammer-wereld is. In deel 2 vertrekken we naar - BIG suprise - de New World, dat op zijn beurt weer vergelijkbaar is met Amerika. Tot zover geen grote, gekke ver-







rassingen maar voorspelbaarheid zelfs, hoewel de geografie van de map wel dusdanig anders is dat je zeker het gevoel hebt een dikke oceaan overgestoken te zijn. Want niet alleen kennen de continenten Lustria, Naggaroth, Ulthuan en de Southlands totaal andere temperaturen en omstandigheden, ook de geografie is compleet anders dan die van de vorige map.

DONDERDINO'S

Total War zou waarschijnlijk Completely Cuddly heten als er niet gevochten werd in de New World, en deze strubbelingen vinden plaats tussen vier compleet nieuwe rassen: de High Elves, Dark Elves, Lizardmen en een vierde ras... waarvan we eigenlijk al kneiterzeker weten dat het de ratachtige Skaven zijn.

Maar laat ik me focussen op de High Elves en Lizardmen, omdat ik hen daadwerkelijk in actie heb gezien in een gevecht dat minstens zo epic was al de eerste keer dat ik Total War: Warhammer in actie zag. Want holy shit, deze realtime slagvelden gaan me toch lós! De statige, met veel goud versierde, fancypants High Elves zijn vooral goed in magie en dus raasde er zo nu en dan een spectaculaire tornado van vuur over het strijdveld heen. Maar nog indrukwekkender is een soort vogel van vuur (deed me denken aan Gandalf z'n vuurwerk in de eerste Lord of the Rings film) die hele legioenen van dino-mannetjes in de lucht smijt en een spoor van fikkend gras achterlaat. Zo vet!

Over die dino-mannetjes gesproken, dat waren de échte sterren van deze demonstratie. Onder leiding van de bazige dino-baas Kroq-Car, rijdend op z'n carnosaurus Grimloq, stormt dit leger van dino's de map binnen. Maar het zijn geen normale dinosaurussen zoals we die vroeger allemaal wel in onze spreekbeurten hebben besproken, neen, elke donderhagedis is nét effe wat meer donderiger gemaakt. Zo is de Bastiladon een soort opgefokte Ankylosaurus (de levende tank onder de dino's) met een fucking laser op z'n rug, stampen er Super-Saiyan versies van Triceratops rond en vliegen er Pterodactyls met bommen in hun klauwen door de lucht. Wat een heerlijk schouwspel en wat een nieuwe manier om de tactiek te bedrijven! (Oei, dat laatste klinkt een beetje viezig...)

DE DOLLE DRAAIKOLK

Het epicentrum van alle ruzie tussen de vier rassen is meteen een heel nieuw gameplay-element plus een zeer in het oog springend element van de map: de Great Vortex. Deze magische Maelstrom draait zich de tering boven het Isle of the Dead, midden-in Ulthuan, de thuisbasis van de High Elves.

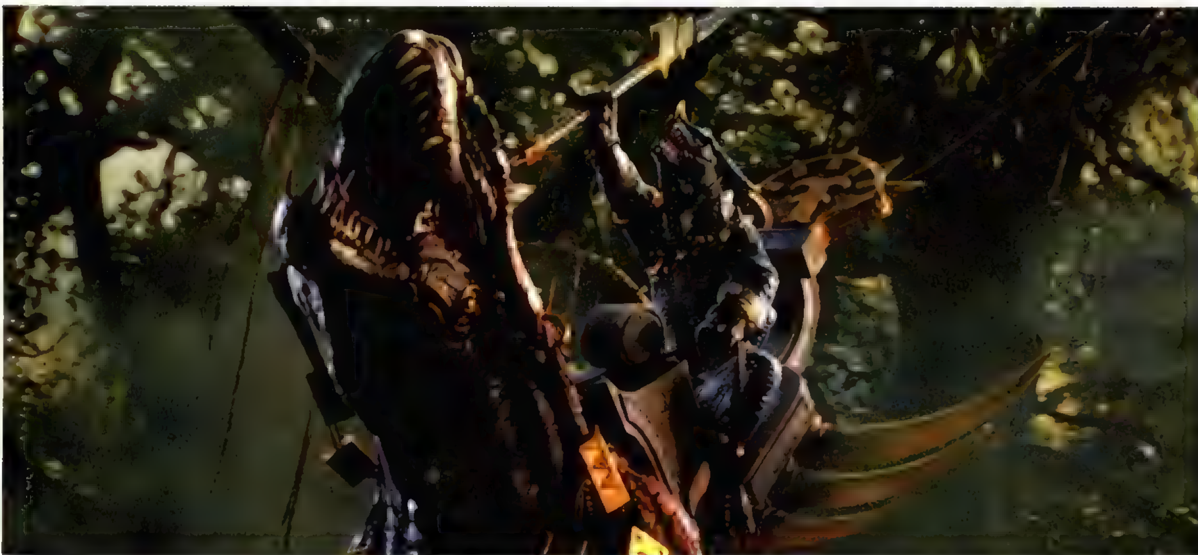
Ik kan er een heleboel lore tegenaan smijten om uit te leggen waarom deze draaikolk zo belangrijk is in de wereld van Warhammer, maar het gaat erom dat het een gevalletje is van 'whoever controls the Great Vortex, controls Total War: Warhammer II'. Daarmee wordt de campaign van deze game een soort race: wie als eerste de controle over de Great Vortex neemt, heeft deze wedstrijd gewonnen en de campaign gehaald.

Een interessant nieuw overkoepelend doel dus in principe, iets wat The Creative Assembly iets 'compleet nieuws' noemt, maar waarvan we de beginselen eigenlijk al gezien hebben in de Realm of the Wood Elves add-on van Total War: Warhammer deel 1. Desalniettemin zal het zorgen voor een interessante dynamiek in de campaigns, maar ik vind het nog belangrijker dat er nu meer een kop en een staart aan zo'n singleplayer sessie zit. Natuurlijk had je in deel 1 het binnenstormen van de Chaos als een soort evenement waardoor het allemaal op narratief gebied beter te trekken viel, plus de quests van verschillende Lords die voor een beetje verhaal zorgden, maar verder was het gewoon een kwestie van shit veroveren. Landjepik. Zoals ik al zei: een kneiterepische vorm van Risk, alleen dan met fucking fantasy zo high dat je er eigenlijk een hogere staat van bewustzijn voor nodig hebt om het te kunnen bevatten.

"HOLY SHIT, DEZE REAL-TIME SLAGVELDEN GAAN ME TOCH LÓS!"

Een staat waarin ik me met plezier weer ga begeven... zodra ik de game natuurlijk heel nuchter heb gereviewed. Want de vraag blijft: willen we na iets meer dan een jaar alweer een vervolg op een game waarin je iets meer dan een jaar van je leven moet stoppen om alles eruit te kunnen halen wat er in zit? Had er niet even een historisch Total Wartje tussendoor gekund?

Laten we hopen dat wanneer ik deze vraag straks teruglees als ik tientallen uren verzonken zit in een High Elves campaign, ik er met hoongelach op terugkijk. Die boys uit Horsham weten meestal wel wat ze doen...



VATEN VOL EMOTIES EN WAGONLADINGEN ZOMBIES

DAYS GONE

Ed heeft zijn leesweekjes, Tjeerd bezoekt regelmatig zijn schoonfamilie in Spanje, maar van alle PU-redacteuren gaat Graddus toch het vaakst op vakantie. Regelmatig is hij dagen weg. Zou de PS4-exclusive Days Gone hem daarom zo aanspreken?





Het leukste aan schrijven vind ik dat je alles zelf bepaalt. Okay, het onderwerp en de doelgroep staan vaak vast, maar voor de rest ben je volledig vrij. Zo kan ik nu besluiten om in korte, staccato zinnetjes te schrijven. Zoals dit. Geen woord te veel. Beknopt. Robotisch zelfs. Maar wel duidelijk. Of zet ik toch fraaie volzinnen neer die, als een kabbelend beekje stromend door de eindeloze Andes, langzaam veranderen in een woordenwaterval waar jij je als anno 2017 goed geïnformeerde, maar door-de-bomen-het-bos-niet-meer-ziende en naar kwaliteitsduiding snakkende consument aan kunt laven als Patricia Paay aan een gouden douche? [Je moet alleen wel kúnnen schrijven – Ed]

PRIJSWINNENDE MELKKOE

Ik kan me voorstellen dat voor game-ontwikkelaars hetzelfde geldt. Alleen; zij moeten daarnaast rekening houden met uitgevers en aandeelhouders die vooral $$$$$-tekens in de ogen hebben. En da's killing voor de creativiteit.

Neem nou het zombiegenre. Ooit, in hoogtijdagen van Resident Evil, Left 4 Dead en Call of Duty's waren Nazi Zombies nog fris en fruitig, maar inmiddels worden ze harder uitgemolken dan de uiers van Clara de prijswinnende melkkoe. Developers weten van gekkigheid niet meer wat ze moeten doen. Gaan we full-blown retard, á la Dead Rising 4? Of kiezen we toch de semi-serieuze approach van een ZombiU?

In ieder geval is duidelijk dat het genre vandaag de dag in een identiteitscrisis verkeert. Days Gone, de PS4-exclusive die op de E3 van vorig jaar werd aangekondigd en vooralsnog gepland staat voor release later dit jaar, staat bijvoorbeeld als third-person open-world post-apocalyptic zombie action-adventure survival horror videogame te boek. Een TPOWPAZAASHV. Hmmm, klinkt meer als een besmettelijk virus dan iets dat je per sé wil spelen, toch?

SLUIMERENDE ZOMBIE-MOEHEID

Maar wacht! Days Gone is misschien wel juist de game die ons uit de impasse haalt; die het genre bijeenraapt en ons





van een sluimerende zombiemoeheid geneest.
Allereerst door hoe het eruit ziet: schit-te-rend. Een heus 4K-feestje, zoals de gameplaybeelden waarin hoofdrolspeler Deacon St. John (heerlijke naam, btw) op zijn motor een ogenschijnlijk verlaten mijnwerkersbasis infiltreert. Het kampement ligt ergens in de bossen van Noord-Amerika en biedt ontwikkelaar SIE Bend Studio de kans om de meest sfeervolle setting sinds The Last of Us op het scherm te toveren.
De vallei is wat mistig, naaldbomen bewegen kalm in de wind en als je goed kijk, zie je in de verte net een eekhoorn wegduiken. Het zijn echter de lichteffecten die de show stelen. Alles gebeurt in realtime, wat het hele plaatje nét effe die extra oomph meegeeft. Weet je wat, ik zeg het gewoon: Days Gone is in potentie het mooiste spel ooit gemaakt!





PANDEMIE

Wat meneer St. John in die verlaten gribus te zoeken heeft? Nou, de game speelt zich twee jaar na een catastrofale pandemie af, waardoor - je raadt het al - negentig procent van de wereldbevolking in zombies veranderd is. Of zombies... In Days Gone heten die dingen 'Freakers'. Anyway, Deacon is een van de overlevenden en probeert er als premiejager ook maar het beste van te maken. Een beetje zoeken naar eten, een beetje op zoek naar supplies. Je kent het wel. Een en ander resulteert in een verhaal over wanhoop, waanzin, verraad, vriendschap en nog wel tien andere soorten emoties.

"WEET JE WAT, IK ZEG HET GEWOON: DAYS GONE IS IN POTENTIE HET MOOISTE SPEL OOIT GEMAAKT!"

DRIE DWAZE DAGEN

Die Freakers zijn trouwens een andere reden waarom ik denk dat Days Gone weleens heel hoge ogen kan gaan gooien. Zo is er het moment wanneer Deacon op de vlucht slaat, onder een oud treinstel doorkruipt en effe denkt dat ie de horde van zich af heeft geschud. Maar dan: de wagondeuren openen zich, waarna er letterlijk honderden Freakers over elkaar heen buitelen en als een roedel hongerige wolven hun jacht op onze held vervolgen! Iedereen die ooit in de Bijenkorf is geweest tijdens de Drie Dwaze Dagen, weet wat ik bedoel.
Het is de afwisseling tussen rustige, strategische stealthsegmenten en spectaculaire setpieces als dit, die Days Gone boven de grauwe middelmaat uit lijken te tillen.
Toch heb ik ook m'n vraagtekens. Door de spectaculaire, oh zo gelikte presentatie is het de vraag in hoeverre alles scripted is. Er wordt ons een dynamische ervaring beloofd, maar aangezien het spel regelmatig schakelt tussen cutscenes en gameplay is het nog afwachten hoeveel er van die toezegging wordt waargemaakt. Evenals hoe groot en boeiend de open wereld, die gezien de kwaliteit van de graphics ongetwijfeld een SHITload aan rekenkracht kost, daadwerkelijk is.

ZOMBIEGAME

De leukste zombietitel die ik de afgelopen jaren speelde was vermoedelijk State of Decay, een relatief obscure open-wereld game met dezelfde setting en gameplay-basis als Days Gone. Het gaf me echt weer dat oude, vertrouwde zombiegevoel: voortdurend opgejaagd en nergens veilig.
Wat dat betreft heb ik veel vertrouwen in Days Gone, helemaal omdat er tevens leentjebuur bij The Last of Us, Dead Rising en Dying Light wordt gespeeld. En dan ziet het er ook nog eens verschrikkelijk goed uit!
Laat ik dus afsluiten met waarmee ik begon. Want voor wie het is opgevallen: in dit artikel maak ik gebruik van zowel korte, staccato zinnetjes alsook de langere variant. Het beste van twee werelden, dus. Precies wat Days Gone voor het verdeelde zombiegenre lijkt te doen. Laten we die shit in het vervolg dus geen TPOWPAZAASHV meer noemen, maar gewoon een ZOMBIEGAME...



weetje • weetje

Days Gone wordt gemaakt door het Amerikaanse Sie Bent Studio, bekend van PS Vita spellen als Uncharted: Golden Abyss en Resistance: Retribution. Oudere gamers herinneren zich misschien ook een andere PlayStation klassieker: Syphon Filter! Helaas is deze spionnenserie al een jaartje of tien dood. Toch, met alle reboots en remakes van de laatste tijd, weet je het maar nooit...



PUIKE PUZZELPLATFORMPIKMINPRET

HEY! PIKMIN



Onlangs was Jurjen op kantoor bij Nintendo om effe een paar nieuwe 3DS-titels te spelen. Als groot Pikmin fan begon hij natuurlijk meteen met de eerste mobiele Pikmin game die in juli naar de 3DS komt. Al waren zijn verwachtingen niet echt hooggespannen.



Niet verder vertellen, maar weet je wat een vriendinnetje van Wouter ooit zei toen ze voor 't eerst met 'm naar bed ging? Borsthaar plus, pik min...

Pikmin is gemaakt door Arzest, het Japanse bedrijfje dat eerder voor Nintendo Yoshi's New Island mocht maken. Daar hadden ze toen niet zoveel van gebakken; de game kreeg in februari 2014 een 40 van mij. Ik was vooral teleurgesteld in het gebrek aan vernieuwing. 'Laf en voorspelbaar', noemde ik de game in mijn review.

En dus begon ik nogal huiverachtig aan Hey! Pikmin, een 2D-platformer met veel elementen uit de grote, 3D-Pikmin games. Dus alle ruimte om de boel te verknoeien. Maar gelukkig werd ik aangenaam verrast.

De game gaat zeker niet de spelvreugde leveren die de échte Pikmin-games (vooral deel 2 en 3) me brachten, maar tijdens het uurtje dat ik met de eerste portable Pikmin game speelde, heb ik me zeker vermaakt. Arzest heeft zelfs de ballen gehad een paar opmerkelijke keuzes te maken; te beginnen met de besturing.

Jetpack

Hey! Pikmin bestuur je met je linker duim en rechter wijsvinger. Met je duim op stick of stuurkruisje laat je Olimar lopen, met je vinger tik je tegen het scherm om Pikmin te werpen. De plaats waar je tikt, ten opzichte van Olimar, bepaalt hoe hoog, ver en onder welke hoek de Pikmin geworpen wordt.



weetje • weetje

Arzest, de ontwikkelaar van Hey! Pikmin, is in 2010 opgericht door voormalig werknemers van Artoon, de ontwikkelaar die je misschien nog kent van Blinx: The Time Sweeper en Blue Dragon.

Rechtsonder in beeld staan ook icoontjes waar je tegen kunt tikken om Olimar te laten fluiten of zijn jetpack te activeren. Dat fluiten doe je om in de omgevingen verstopte Pikmin naar je toe te roepen. En inderdaad: Olimar heeft nu ook een jetpack. Daarmee gaat hij een stukje omhoog, waarna je hem bijvoorbeeld een eindje naar links of rechts door de lucht kunt laten vliegen om op een platform te landen. Een jump-actie had meer voor de hand gelegen, maar vooruit. Fascinerend clubje, dat Arzest.

Sparklium

Daar gingen we dan, ik met mijn Pikminleger. Door bossen, grotten en waterpartijen. Dit keer is het de uitdaging om de dertigduizend Sparklium te verzamelen die nodig zijn om Olimars neergestorte ruimteschip te repareren. Dat Sparklium kreeg ik door Pikmin op vijanden of enorm grote (voor de Pikmin, dan) huis-tuin-en-keuken-voorwerpen als schaakstukken en sieraden te werpen. Er is een minimaal aantal van tien of meer Pikmin nodig om zo'n voorwerp naar Olimar te slepen. Je kunt je Pikmin ook op bepaalde stenen werpen om ze daarmee een brug te laten bouwen. Gele Pikmin kun je hoger gooien dan rode. En ze zijn immuun voor elektriciteit. Blauwe kunnen zwemmen.

Dat is allemaal nog heel erg hetzelfde als in de grote Pikmin games. Maar er zijn ook wijzigingen in de formule.

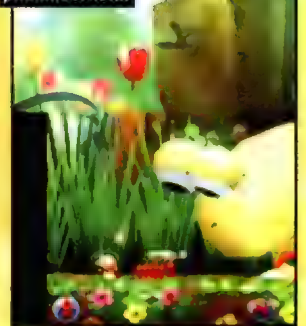
> **"Het is nog afwachten hoe lang de volledige game leuk blijft, maar laf en voorspelbaar is deze portable Pikmin in elk geval niet te noemen."**

Park

De Pikmin hoeven dit keer de voorwerpen niet naar je ruimteschip terug te brengen. Zodra het voorwerp bij Olimar is, wordt het geteleporteerd en ontvang je een bepaalde hoeveelheid Sparklium. Je voltooit een level door simpelweg de uitgang te bereiken.

De Pikmin die je onderweg verzamelde, neem je niet mee naar het volgende level maar worden in een park geplaatst, waar ze zelfstandig nog meer Sparklium voor je gaan zoeken. Daardoor wordt deze Pikmin veel minder een strategiespel, maar eerder een puzzelplatformer waarin je levels meermaals bezoekt om alle geheimpjes erin te ontdekken. Het is nog afwachten hoe lang de volledige game leuk blijft, maar laf en voorspelbaar is deze portable Pikmin in elk geval niet te noemen. ★





Er bestaan ook van die zwarte wezentjes, maar dat is een pikminderheid.



VERWACHTING JURJEN:

De eerste portable Pikmin levert geen groots strategisch avontuur maar vermakelijke, licht verteerbare puzzelplatformpret. Hij wordt in elk geval beter dan ik van Arzest had verwacht.

- \+ Het sfeertje en verhaal van Pikmin...
- \+ ... maar qua gameplay toch wel weer iets anders.
- \+ Pikmin in je broekzak.
- − Erg makkelijk.

PUZZELPLATFORMER
ARZEST / NINTENDO
28 JULI 2017

GEEN XIII IN EEN DOZIJN

FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE



Tot zijn spijt heeft fanatieke Final Fantasy fan Florian deel XII nooit compleet kapot gespeeld. Hij is dan ook zo blij als een ei dat dit deel uit gaat komen op de PS4 én dat ie de game alvast een paar uur kon spelen in Parijs.



FFXII staat in de boeken als de eerste 'new skool' Final Fantasy game. FFXI was een MMO, dus die telt niet echt mee, maar FFX was de laatste Final Fantasy met random encounters en turn-based battles. Dat maakte FFXII de game waarna de serie nooit meer hetzelfde zou zijn.

Vastgeroest

FFXII kwam in Europe pas laat in de PS2 console cyclus uit (begin 2007). De PS3 stond al in de startblokken en dat leidde er mede toe dat ik FFXII al snel uit het oog verloor. Daar komt bij dat ik een groot fan ben van old skool Final Fantasy en achteraf gezien misschien een beetje zat vastgeroest in de turn-based battles en random encounters.

Nu we tien jaar verder zijn, heb ik wat meer waardering gekregen voor 'real-time' Final Fantasy games. En vooral door Final FFXV ben ik The Zodiac Age wat meer open minded gaan spelen.

Simpele animaties

Aan de simpele animaties van de characters kun je zien dat FFXII een oudere game is, maar de omgevingen en textures tonen aan dat het hier om meer dan een simpele upgrade gaat. Square Enix heeft flink z'n best gedaan om de game grafisch up to date te krijgen en is daar prima in geslaagd, zeker voor een PS2 game.

> **"Een HD-remake met veel meer dan alleen een resolutie upgrade."**

Er zijn daarnaast technische aanpassingen gedaan om de game soepeler te krijgen. Zo zijn de laadtijden aanzienlijk korter, is er een full screen map en een Auto-save mode toegevoegd, heeft men bepaalde muziek opnieuw opgenomen, zit er gloednieuwe content in en ga zo maar door. FFXII op de PS4 mag zich met recht een HD-remake noemen met veel meer dan alleen een resolutie upgrade.

Dynamischer

Tijdens mijn speelsessie in Parijs werd ik vijftien uur verder in de game gedropt met wat experience en resources om te gebruiken voor mijn characters.

Iedere personage heeft zijn eigen job, zoals black mage, white mage, knight of monk en daarmee zijn eigen abilities, maar in The Zodiac Age kan je voor het eerst twee jobs tegelijk kiezen, waardoor je characters kunt ontwikkelen met de beste abilities van twee verschillende jobs. Dat maakt de gevechten dynamischer en zorgt ervoor dat je in je party niet zo vaak van character hoeft te switchen.

Old- en new skool

De gevechten zijn in zoverre real-time, dat je tijdens de battles om de vijand heen kunt lopen en je op deze manier aanvallen kunt ontwijken, of de monsters in de rug kunt aanvallen voor meer schade en critical hits. Een gewone standaard attack doe je automatisch, maar als je magic, limit breaks, summons of items wil gebruiken, kies je dat nog steeds uit een menu, zoals we die kennen uit de old skool Final Fantasy games.

Daarnaast is het nog steeds een beetje het turn-based principe, omdat alle characters en vijanden na elke beurt een aantal seconden moeten wachten tot ze weer een nieuwe move kunnen maken. Het is een cooldown periode die afhankelijk van de move die je hebt gedaan, lang of kort duurt.

Het battlesysteem is dan ook een mix van old- en new skool en een duidelijk voorbeeld van hoe Square Enix jarenlang heeft lopen kloten aan het battlesysteem tot ze het eindelijk goed kregen in FFXV. ★



VERWACHTING *FLORIAN:*
Vanwege mijn relatief korte speelsessie moest ik nog wennen aan het battlesysteem, maar afgezien van de verouderde animaties ziet FFXII er prachtig uit op de PS4 en ik kijk ernaar uit om er straks vol mijn tanden in te zetten.

- \+ Geen simpele HD-versie.
- \+ Nieuwe content.
- +/- Kost je weer 200 uur van je leven.
- \- Battlesysteem is wennen.

JRPG
SQUARE ENIX
11 JULI 2017

BOUWEN AAN EEN NIEUW BEGIN?

LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Soms voelt Graddus zich een outcast. Want iedereen lult altijd maar over Marvel en superhelden en shit, terwijl hij er he-le-maal niks mee heeft. Gelukkig vindt hij LEGO wel cool, dus is de kans vijftig procent dat dit alsnog een positieve preview wordt



In het voetbal bestaat de term 'doorselecteren'. Dat houdt in dat een club de bezem door hun selectie haalt en een aantal - soms zelfs bepalende - spelers vervangt door nieuwe, frisse gezichten, met doorgroeimogelijkheden en honger naar succes.
Het probleem is het kiezen van het juiste moment. Neem Feyenoord: na achttien jaar weer eens kampioen, maar hoe nu verder? Gewoon met Jørgensen, El Ahmadi en Botteghin? Of hen een transfer gunnen en bouwen aan een nieuwe as? Lastig...

Hellend vlak

Voor games geldt hetzelfde. Zo sneed CoD zich met Infinite Warfare's belegen toekomstsetting lelijk in de vingers en vond Assassin's Creed z'n Waterloo in Unity. Ook de LEGO serie begeeft zich al een tijdje op een hellend vlak. De games verkopen op zich prima, maar critici betichten TT Games steeds vaker van knip- en plakwerk.
Op het eerste gezicht lijkt ook LEGO Marvel Super Heroes 2 de zoveelste luie cashgrab. Als je je ogen samenknijpt, zou je zweren dat je naar een eerste-generatie Xbox 360 titel kijkt en als ik nog één keer zo'n 'puzzel' met een rood/groene draaischijf tegenkom... RAAAAH!
Toch zijn er wel degelijk vernieuwingen. Allereerst de 'branching story', zoals TT Games het zelf noemt. Dat klinkt heel tof, maar is in de praktijk een pietsie teleurstellend: je kunt simpelweg zelf bepalen in welke volgorde je de levels speelt, in plaats van ze in lineaire volgorde af te werken.

Iconische locaties

Een andere aanpassing is de hubwereld, Chronopolis genaamd. Die is werkelijk gigantisch, bevat maar liefst twintig iconische Marvel locaties en kent zelfs een verkeerssysteem waarbij je dus zomaar tegen Captain America op z'n brommer aan kan botsen.
Ook hebben alle personages hun eigen supermoves. Star-lord zet bijvoorbeeld een koptelefoon op z'n knar waardoor de muziek verandert en vijanden meedansen op de beat. Spider-Gwen neemt selfies en Groot kan zichzelf *wait for it* klein maken. Ha.
Handig voor mij als Marvel n00b: van elk character zit een uitgebreide bio in de game, zodat ik nu ook het verschil tussen Spider-Man en Spider-Man 2099 weet!
De belangrijkste vernieuwing is echter tijdmanipulatie. Als een ware Max Payne kun je de klok vertragen en stilzetten, compleet met een soort zwart-wit wireframe achtig comicstijltje dat best cool oogt. Pas echter op: ook bosses kunnen timefucken!

> **"Als ik nog één keer zo'n 'puzzel' met een rood/groene draaischijf tegenkom... RAAAAH!"**

Niet overtuigd

Maar alle extra's en verbeteringen ten spijt, heeft LEGO Marvel Super Heroes 2 mij nog niet kunnen overtuigen.
Zo is de pathfinding belabberd: in het demolevel realiseerde ik me pas na vijf minuten random tegen shit aanbeuken dat ik bij dat ene lampje linksonder, weggemoffeld in een hoekje moest zijn. Ook het daaropvolgende eindbaasgevecht is behoorlijk chaotisch en weer kostte het me ruim een kwartier voordat ik doorhad wat ik moest doen. Yawn.
Maar dan vind je ineens weer een handjevol studs en hoor je dat heerlijke pling-pling-pling geluidje en besef je je dat LEGO ook met de huidige selectie waarschijnlijk gewoon minimaal de play-offs voor Europees voetbal haalt... ★


Bij LEGO denken ze overal geld aan te kunnen verdienen. Zou me niks verbazen als ze een offerte aan Donald Trump hebben gestuurd voor het bouwen van die muur met Mexico.

weetje • weetje
Dé vraag is natuurlijk 'wat wordt de volgende franchise die de LEGO treatment krijgt?'. Toen ik dit aan een medewerker van TT Games voorlegde, was het antwoord veelzeggend: 'Uhm, je kunt beter vragen welke IP we nog NIET hebben gebruikt!'. Touché.

VERWACHTING GRADDUS:
Ja, LEGO Marvel Super Heroes 2 is voornamelijk oude wijn in nieuwe zakken. En ja, het leveldesign voelt bij vlagen slordig en ongeïnspireerd. Toch weet ik nu al dat Marvel- en LEGO fans gewoon weer ouderwets gaan genieten van deze opgewarmde kliek.

+ VerLEGOficeerde Marvel personages blijven cute.
+ Tijdmanipulatie klinkt cool.
- Wéér zo'n LEGO game.
- Door de chaos soms onduidelijk wat je moet doen.

ACTION-ADVENTURE
TT GAMES / WARNER BROS.
14 NOVEMBER 2017



HACK-'N-SLASH LESJE!

MIDDLE-EARTH SHADOW OF WAR

Graddus was in Seattle voor de reveal van Middle-earth: Shadow of War. Nadat hij, om zijn n00bishness van zich af te schudden, eerst nog effe de complete Lord of the Rings trilogie voor de derde keer bekeek met een cursus Zwarte Taal erachteraan, kon ons waxhoofd eindelijk hands-on met de game!



PREVIEW XBOX ONE | PC | PS4

Zucht, wat ben ik toch een slechte hack-'n-slash speler. Daar kom ik eens temeer achter wanneer ik de controller in m'n handen gedrukt krijg en zélf aan de slag mag met Shadow of War. Op een gegeven moment wordt mijn gebuttonbash zelfs een beetje gênant...

Serieuze skills

En het leek nog wel zo makkelijk tijdens de demo waarbij een Monolith medewerkster een van de vele random gegenereerde forten in Mordor aanvalt. Het is dezelfde chick die me eerder in Seattle al op een playthrough trakteerde en ze heeft skills. Serieuze skills. Met de elegantie van een showgirl aan een stripperspaal toont ze de nieuwe moves. De heavy attack met de Glaive bijvoorbeeld, die orcs als Mikadostokjes door de lucht smijt. Of Bird of Prey, waarbij Talion effe in de lucht blijft hangen en de tijd stilzet om aan te leggen met z'n Azkâr-boog.

Andere nieuwigheden zijn onder meer de double jump (ook handig om tegen kasteelmuren op te klimmen) en natuurlijk de draken, waarmee je voor even de game speelt die Lair jaren geleden had moeten zijn.

Weet je, de fortverovering verloopt zó voorspoedig, dat ik me hardop afvraag of je al die nieuwe skills, perks en moves in Shadow of War wel echt nodig hebt.

> **weetje • weetje**
> *Een van de redenen dat ik Shadow of Mordor aanvankelijk links liet liggen was de deprimerend donkere spelwereld. Gelukkig is Shadow of War een stuk afwisselender, met fraaie blauwe luchten, roodbruine rotspartijen en groene natuur. Joepie!*

Tactische voorbereiding

Dan is het mijn beurt. De tactische voorbereiding op het gevecht (welke bodyguards neem ik mee, welke skills zet ik in etc.) sla ik voor het gemak effe over. Een catastrofale blunder. De eerste fase van het gevecht gaat nog wel: ik moet drie victory points veroveren door vijanden uit een ring te knikkeren. Sumoworstelen voor orcs, als het ware. Maar als de Warchiefs me spotten gaat het mis. Ik blijf paniekerig op X rammen, terwijl de vijand daar immuun voor is. Met één welgemikte vuurpijl doorboort hij mijn lichaam. Game over!

Goed, poging twee. En weer leg ik op vrijwel hetzelfde punt het loodje... Grrrmbl. De derde keer besluit ik toch wat meer aandacht aan tactiek te schenken. En warempel; het feit dat ik een bodyguard kies die goed tegen vuur is, werpt z'n vruchten af. Waarbij ik moet zeggen dat de developer naast me mij uitstekend coacht. Waarschijnlijk kon hij het ook niet meer aanzien...

> **"Op een gegeven moment wordt mijn gebuttonbash zelfs een beetje gênant..."**

Garl Caragor Slayer

Door naar de overlord; de laatste fase van elke fortverovering. In mijn game heet hij Garl Caragor Slayer, terwijl het door de random magie van het Nemesis-systeem net zo goed Aggro Weeniesmasher had kunnen zijn.

Uiteraard ga ik bijna direct dood. Maar de tweede poging verloopt al stukken beter, en na veel vijven en zessen hak ik gedecideerd Garl's kop eraf. Roah, victory!!!

Wat ik van deze speelsessie heb geleerd? Dat Shadow of War een echte sequel lijkt, met meer moves, content en tactiek. Maar ook dat de collision detection nog bedroevend is en er regelmatig handen door muren of andere lichaamsdelen gaan.

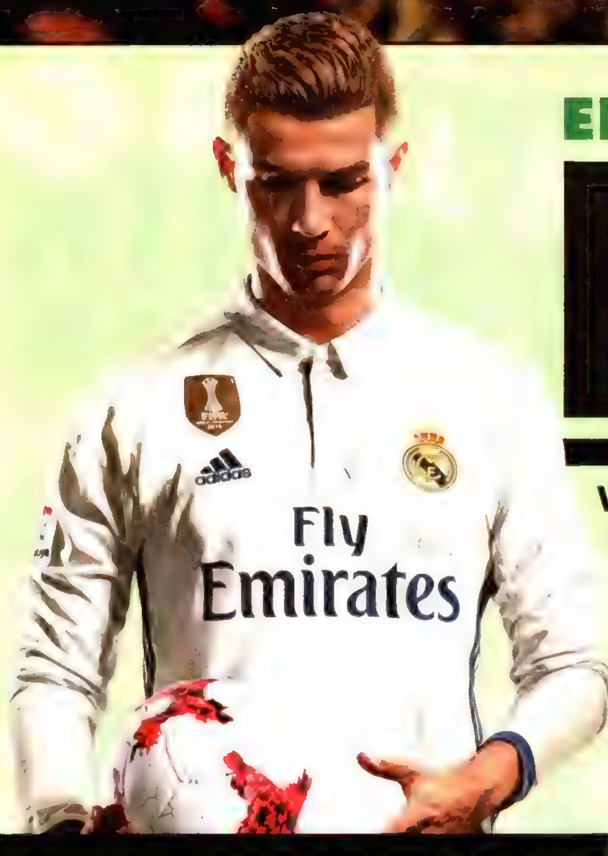
Het belangrijkste is echter dat ik niet langer een volledige hack-'n-slash n00b ben. Laat die reviewversie maar komen! ★


Graddus heeft een nieuw genre geïntroduceerd: hack-'n-slack.

VERWACHTING GRADDUS:
Door de gepimpte combat en uitbreiding van het Nemesis-systeem lijkt Shadow of War meer dan een simpel sequeltje, al gaat dat nog wel ten koste van de performance. Laten we hopen dat de uiteindelijke game niet over zijn eigen ambities struikelt...

- \+ Forten veroveren voelt bevredigend.
- \+ Tactisch tintje.
- \+ Brute combat met veel nieuwe moves.
- − Hands-on demo was nog aardig buggy.

ACTION-ADVENTURE
MONOLITH PRODUCTIONS / WARNER BROS.
24 AUGUSTUS 2017



ELK JAAR HEB Z'N FIFA

FIFA 18

Vorig jaar werden we verrast door een nieuwe modus in FIFA 17, maar dit jaar moeten we het gewoon weer doen met een mix van wat aanpassingen en betere graphics. Tjeerd ging naar Parijs voor FIFA 18 en vraagt zich af of dat wel genoeg is.



Op het moment van schrijven waren er alleen nog maar screenshots van Ronaldo beschikbaar. Als het aan Ronaldo ligt, blijft dat ook zo...

Er zijn altijd mensen die het gebrek aan vooruitgang in FIFA afzeiken, en eerlijk; daar valt wel wat voor te zeggen. Zou er niet op z'n minst een alternatief moeten komen voor spelers die niet elk jaar een stapje vooruit willen doen voor zestig euro? Een jaarlijkse update van 15 euro bijvoorbeeld die je wel de nieuwe teams en spelers geeft, maar met dezelfde gameplay als basis? Ook dit jaar is er namelijk wat nieuwe content, de gameplay is aangepakt en het ziet er veel mooier uit, maar als je maar één keertje zestig euro aan een game uit kan geven, is het begrijpelijk dat je niet voor FIFA gaat. Toch ben ik weer enthousiast geworden van de veranderingen die zijn doorgevoerd in FIFA 18, want je ziet aan alles dat er met heel veel liefde en energie wordt gewerkt om van FIFA de ultieme voetbalgame te maken.

Mooier en vloeiender

Dit jaar werkt men voor het tweede jaar met de Frostbite engine, en in tegenstelling tot vorig jaar ziet alles er nu écht een stuk beter uit. Ik speelde de game op een 4K scherm met een PS4 Pro en dat was genieten. Vooral de lichteffecten vallen op, maar ook de shirts, de gezichten en zeker het publiek maken een grote stap vooruit. Dat het er allemaal beter uitziet, is natuurlijk niet genoeg, maar EA heeft eveneens gewerkt aan het 'Motion Technology System', een systeem waarin de animaties niet meer stap voor stap worden gedaan, maar frame voor frame. Zo ziet het er, kort gezegd, vloeiender uit. Het zorgt er bijvoorbeeld voor dat je speler niet allemaal gekke zijstapjes hoeft te doen om in de positie te komen om een volley te maken. Of dat de speler vloeiend van een dribbel in een sprint over kan gaan, in plaats van een plotse versnelling uit het niets.

JOURNEY WORDT GROTER

Hunter komt terug met een aanvullend avontuur en je kunt de beste kerel nu ook customizen met kek haar, kleding en tattoos. Daarnaast is er meer interactie met grote spelers en hebben je keuzes veel meer impact op het verhaal. Je kunt de wedstrijden in The Journey nu ook met z'n tweeën spelen, én er komen meer speelbare personages. Nu nog de mogelijkheid om een groot internationaal toernooi te spelen met Hunter en het wordt écht te gek.



Zo sta ik ook elke avond als ik de vaatwasser weer heb leeggehaald.

Dribbelen op de schop

Een van de dingen die er in mijn ogen de afgelopen edities niet op zijn vooruitgegaan, is het dribbelen. Zo kwamen korte draaiacties en veranderingen van richting door de vertragende animaties soms niet uit de verf. Bovendien was er weinig verschil tussen een goede en een matige dribbelaar.

Dat is nu aangepakt. Met Messi of Hazard kun je veel makkelijker slalommen, effe snel je route aanpassen om tackles te ontwijken of uit het niets een verdediger eruit accelereren. De spelers zijn nu opgedeeld in lichaamstypes (klein, middelmaat, groot, dun en stevig), waardoor iedere speler een behandeling heeft die bij zijn lichaamstype past. Het maakt vanaf nu dus ook echt uit of je een bonkige lange vent of een klein slank kereltje onder de knoppen hebt en effe wil kappen en draaien. Vergeet vanaf nu ook maar dat je Ronaldo bij kunt houden met Mascherano, want de verschillen in capaciteiten van spelers zijn in het veld veel prominenter. Neem dit samen met het veld dat breder wordt gehouden, de slimmere loopacties van je medespelers, de geringere drukte in het centrum, en je hebt een impact op het spel waar ik heel erg blij van word. Er zit meer voetbal dan ooit in FIFA 18 en het is leuker om eens aan de dribbel te gaan, zonder dat je een duimbrekende skiller hoeft te zijn. ★

> **"Het is leuker om eens aan de dribbel te gaan, zonder dat je een duimbrekende skiller hoeft te zijn."**

VERWACHTING TJEERD:
Er zit een FIFA aan te komen die er werkelijk fantastisch uitziet, die nieuwe content en mogelijkheden geeft voor The Journey en een aantal veranderingen op gameplaygebied doorvoert waar ik blij van word... maar die helaas niet baanbrekend zijn.

+ Het ziet er weergaloos uit!
+ Gameplay een stuk verbeterd.
+ Meer Journey content.
- Weer 60 euro voor een update.

VOETBALSIM
EA SPORTS
SEPTEMBER 2017
CHECK OOK PU.NL/GAMES/FIFA 18

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



FLORIAN

Eigenlijk was het meer een speciale maand voor Florian dan dat Florian zelf zo speciaal was de afgelopen weken. Deze gast staat immers constánt in de turbo mode, en hij is dan ook degene op wie je altijd een beroep kunt doen als er iets last minute geregeld moet worden. Het enige probleem is dat ie in de ochtenduren (tot 12.00 uur ongeveer) vrijwel onbereikbaar is, maar daarna gaat ie keihard van snooze in overdrive en is ie niet meer te stoppen.

Frankrijk, VS, Engeland en Japan waren zijn reisdoelen afgelopen maand, maar tussendoor zorgde hij ook voor het testen van apparaten voor z'n Hardwarehoek en VR-rubriek in dit nummer en was ie vanzelfsprekend ook op PU.nl aanwezig met verschillende bijdragen.

Tja, wij vinden Florian niet heel speciaal meer, maar een beetje bijzonder is ie toch wel...

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZUCHT, WAT BEN IK TOCH EEN SLECHTE HACK-'N-SLASH SPELER."



Graddus toont zowaar enige zelfkennis.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"SPANJAARDEN ZIJN BETERE PRAATJESMAKERS DAN DAT ZE HUN BELOFTES NAKOMEN."



Samuel toont zowaar enige zelfkennis.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

DEAD CELLS
LATE SHIFT
MINECRAFT
NADIA WAS HERE
NBA PLAYGROUNDS
STAR TREK: BRIDGE CREW
SUPER RUDE BEAR RESURRECTION
TO THE MOON
ULTRA STREET FIGHTER II: THE FINAL CHALLENGERS

VAN GENIEPIGE INFILTRANTEN TOT ONSTERFELIJKE BADASSES

NINJA'S IN GAMES

Weet je: als Samuel alleen nog maar videogames zouden mogen spelen waar ninja's in voorkomen, dan zou hij dat niet eens zo héél erg vinden. Er zijn immers maar weinig dingen toffer dan ninja's en er zijn maar weinig games beter dan ninjagames, vindt Sam.

VAN NINJA HAYATE TOT NIOH



Ninja Hayate (1984)
Vóór 1984 waren er zeker al videogames met ninja's, maar daarin dienden ze vooral als vijanden. Ninja Hayate was een van de allereerste games waarin je er daadwerkelijk zelf eentje mocht besturen. Althans, 'besturen'... net als bijvoorbeeld Dragon's Lair is dit een interactieve tekenfilm; de gameplay bestaat uit één lange serie QTE's, dus.



Sega Ninja / Ninja Princess (1985)
In deze Commando-achtige top-down schietgame voor de Master System bestuur je de titulaire prinses Kurumi, die met een ongelimiteerd arsenaal aan werpsterren hordes aan samurai, ninja's en honden moet verslaan. Ook kun je tijdelijk onzichtbaar worden. Ja, ja: een van de oudste ninjagames bevat al een sterke, vrouwelijke hoofdpersoon!



Shinobi (1987)
Sega Ninja was leuk, maar met Shinobi bewees Sega zich als de oppermeester van het ninjaschap. Het had de schietachtige gameplay van het ongelimiteerd werpsterren gooien, maar dan gecombineerd met het horizontale platformgenre. De NES had Mega Man, maar de Master System had Shinobi!



The Last Ninja (1987)
The Last Ninja was een van de succesvolste games voor onder andere de Commodore 64, en is zelfs vandaag de dag nog uniek dankzij z'n intrigerende combinatie van verkenning, actie en puzzels. Ook uniek was het gebruik van een isometrisch perspectief, waardoor je acht richtingen op kan bewegen en er een gevoel van diepte wordt gecreëerd.



Ninja Spirit (1988)
Dat je dertig jaar geleden naar de arcade moest om van het betere werk te kunnen genieten, werd o.a. bewezen door Ninja Spirit. Deze actieplatformer ontsteeg alles wat op de consoles mogelijk was met z'n bliksemsnelle platformactie. Katana's die je alle kanten op kan zwaaien, grote demonische vijanden, superscherpe graphics... Meesterlijk.





Okay, vergeet alles wat je over ninja's denkt te weten.

'Zwarte kleding met verhullende mondmaskers?' Nee; ninja's deden juist hun best om als onopvallende, alledaagse boeren rond te lopen (alleen voor bepaalde missies in het donker droegen ze weleens donkerblauwe gewaden).

'Katana's en shuriken-werpsterren?' Zelden; ninja's vermeden confrontatie het liefst en kozen er juist voor om tegenstanders bijvoorbeeld op subtiele wijze te vergiftigen tijdens hun slaap (sterker nog, shurikens werden vooral door de samurai gebruikt!).

'Ninja's en samurai waren aartsrivalen, toch?' Welnee; bijna iedereen kon in feodaal Japan ninja worden en veel voormalige samurai namen later zélf ninjutsu op.

'Ninjutsu is de mythische vechtsport waarmee de ninja hun bovennatuurlijke gevechtstechnieken aanscherpten!' Hahaha, nee, nee, nee; Hollywood heeft ons echt verpest. Ninjutsu betekent simpelweg 'de kunst van de onzichtbaarheid'. Ninja's waren dus geen onverslaanbare krijgers met paranormale, magische gaven en bovenmenselijke vechtskills; het waren normale mensen die professionals waren op het gebied van sluipen en misleiding. Wat ook ontzettend imposant is, hoor! Is er immers iets engers dan 's nachts weten dat er een indringer in je huis is, maar 'm niet kunnen zien of horen? Ninja's konden zich zo goed verbergen in de schaduw dat ze door bijgelovige mensen als de fysieke manifestaties ervan werden gezien. En zo ontstaan mythes.

ONOPVALLEND

Wat als ik je vertel dat deze krijgers eigenlijk niet eens ninja's werden genoemd? Het woord 'ninja' is namelijk een rare, Chinese lezing van het echte, Japanse woord voor deze krijgers: shinobi (al zal ik voor 't gemak van dit artikel gewoon het woord ninja aanhouden).

De ninja was heel populair in de 15e en 16e eeuw in Japan toen het verdeelde land verscheurd werd door oorlogen, en elke krijgsheer de machtigste van het land wilde worden. De krijgsheren huurden de gedisciplineerde samurai in om zichzelf te beschermen tegen andere bloeddorstige machtswellustelingen, maar als ze van hun buren af wilden? Dan werden de ninja's ingeschakeld. Hun missie? Het stelen van informatie, of het stilletjes uitschakelen van een krijgsheer.

De wapens die de ninja hierbij gebruikten waren niet zozeer vlijmscherpe kunai of geniepige rookbommen, maar eerder het vermo-





Strider (1989)
Een van de meest toonaangevende ninjagames aller tijden combineert een ultracoole hoofdpersoon met een uniek wapen (een kruising tussen een lichtzwaard en een tonfa) en een scifi-setting. Kreeg in 2014 een erg toffe reboot, die de bliksemsnelle actie een Metroidvania-jasje gaf. Niemand is toffer dan Strider Hiryu.



Shadow of the Ninja (1990)
In 1990 kwam ook het hilarische Ninja Golf uit, maar Shadow of the Ninja rockte net iets harder. Deze Ninja Gaiden-achtige actieplatformer blonk uit dankzij z'n strakke controls én het feit dat je kon switchen van de standaard katana naar het scherpe kusarigama-kettingwapen. Oh, en de soundtrack? Magnifieke 8-bit tunes.



Ganbare Goemon / The Legend of the Mystical Ninja (1991)
De bekendste Goemon game is het bijna Ocarina of Time-achtige Mystical Ninja Starring Goemon dat in 1997 hoge ogen gooide op de N64. Toch was het luchtige, isometrische action-adventure The Legend of the Mystical Ninja op de Super Nintendo de belangrijkere game: deze introduceerde immers de combinatie van komische RPG en toffe ninja-actie.



Shadow Warrior (1997)
Shadow Warrior is Duke Nukem 3D, maar dan met een satirische (en zelfs licht racistische) kijk op de oppervlakkige fascinatie die Hollywood heeft met Aziatische cultuur. Hoofdrolspeler Lo Wang (haha, piemel) is dus deels ninja met Fu Manchu-snor en deels Arnold Schwarzenegger. De game ontving in 2013 een leuke en relatief ingetogen reboot.



Tenchu: Stealth Assassins (1998)
Het duurde effe, maar dan heb je ook wat: Tenchu is een van de eerste ninjagames die realistische stealth en een feodale, Japanse setting belangrijker vond dan gestoorde, onrealistische katana-actie. Tenchu is een bikkelharde stealthgame die Japanse cultuur en mythologie op prachtige wijze samensmeedt met uitstekende stealth.

DE BEKENDSTE FICTIEVE NINJA'S ALLER TIJDEN

MAI SHIRANUI (KING OF FIGHTERS)

De rondborstige ninja Mai is een goed voorbeeld van een kunoichi: een vrouwelijke ninja. Eentje die haar seksualiteit gebruikte om mannen te versieren en ze vervolgens op hun zwakste moment te grazen te nemen.



Het is makkelijk om deze ninja te zien als seksistisch, maar de waarheid is dat Mai juist een voorbeeld is van een personage waarbij de extreme seksualiteit een essentieel onderdeel is van wie zij is. (Daarnaast zijn er weinig jetsers in gaming die zo mooi stuiteren als die van haar.)

BATMAN (BATMAN: ARKHAM)

'Batman? Een ninja!?' Jazeker. Een van de bekendere 'origin stories' van de The Dark Knight kregen we immers in de film Batman Begins te zien - tijdens een zelf opgelegde pelgrimsreis stuit een jonge Bruce Wayne op The League of Shadows. Deze schimmige ninja-organisatie traint Wayne jarenlang, in de hoop hem tot hun leider te vormen. Wanneer hij door begint te krijgen dat zijn mentoren uit zijn op de vernietiging van de moderne samenleving, breekt hij los van The League of Shadows om terug te keren naar Gotham City. Daar gebruikt hij zijn ninja-skills om, verkleed als vleermuis, angst bij criminelen in te boezemen. Een lang verhaal kort: Batman is een ninja, getraind door ninja's. Dat. Verklaart. Alles.



HANZO EN GENJI (OVERWATCH)

Naarmate de populariteit van Overwatch groeide, groeide ook de bekendheid van de twee speelbare ninja's: de rivaliserende broers Hanzo en Genji.

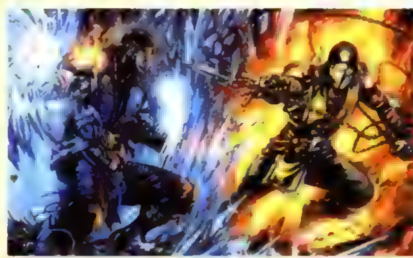
Hanzo is de kalme, defensieve van de twee; hij is lenig genoeg om tegen muren op te rennen en als pijl en boog gebruiker prefereert hij precisie. In de hitte van de strijd kan hij z'n pijl zelfs laten transformeren in dubbele draken die dwars door muren heengaan!

Zijn jongere, offensievere broer Genji kan dankzij z'n cybernetische augmentaties niet alleen tegen muren oprennen, maar zelfs een extra keer springen in de lucht. Hij valt aan met bliksemsnelle shurikens, maar als hij écht boos wordt: pakt hij zijn odachi (extra lange katana) die iedereen vernietigt die in zijn buurt komt.

SCORPION EN SUB-ZERO (MORTAL KOMBAT)

De oude Mortal Kombat games worden vaak bekritiseerd vanwege 't feit dat een groot deel van hun cast uit één ninjapersonage bestaat die vervolgens meerdere keren in een andere kleur gekloond is... en dat klopt. Kijk maar naar Reptile (groene ninja), Noob Saibot (zwart), Ermac (rood), Smoke (grijs), Rain (paars) en zelfs Chameleon (regenboogkleurig).

Maar deze copy-paste praktijken hebben gelukkig nooit iets afgedaan aan de iconische status van Scorpion (geel) en Sub-Zero (blauw): de twee gezichten van de franchise. Scorpion, de enterhaak-werpende ninja die op vlammende wijze terugkwam uit de hel, en Sub-Zero, de onbetwiste meester van ijs-ninjutsu!



NARUTO (NARUTO)

Wat als je Dragon Ball probeert na te maken, maar dan volledig gecentreerd rond een fantasievolle ninjawereld? Dan krijg je de Naruto franchise. De titulaire hoofdpersoon is een jonge ninja, wiens lichaam bij z'n geboorte als jampotje gebruikt werd om een krachtige, eeuwenoude demoon in op te sluiten.

Naarmate Naruto ouder werd en zelf ninja leerde te worden, moest hij dus ook leren omgaan met de demonische krachten die hij in zich huisvestte én de druk die op hem gelegd werd als zoon van de hokage (het dorpshoofd en tevens de hoogst mogelijke ninjatitel). Naruto leert uiteindelijk zo'n krachtige ninja te worden dat hij zélf hokage wordt.





Ninja Assault (2000)

Dit is gewoon Time Crisis, maar dan in feodaal Japan en met ninja's. Ja, dit is dus een first-person lightgungame, volledig on-rails, waarbij je je een weg door wegspringende ninja's en bovennatuurlijk gespuis knalt. Heeft natuurlijk geen fuck met de realiteit te maken, maar dat maakt het niet minder tof.



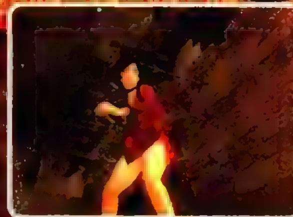
Ninja Cop (2003)

Een van de beste GBA-games ooit is ook een van de meest obscure. Konami vond het leuk om hun beste GBA-games in lage oplages uit te brengen, de klootzakken. Enfin, Ninja Cop combineert simpele doch verslavende platformactie, zoals die van Shadow of the Ninja, met Spider-Man-achtig geslinger. Enterhaken zijn zó verslavend.



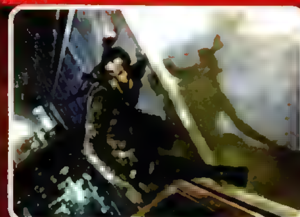
Ninja Gaiden (2004)

Ninja Gaiden maakte z'n debuut natuurlijk al in 1988 op de NES, maar tegenwoordig herinnert men zich deze naam vooral als een van de beste Xbox-exclusives. En terecht, want de absurde moeilijkheidsgraad, prachtige graphics en snelle, verblindende actie was niets minder dan revolutionair.



Red Ninja: End of Honor (2005)

In een markt die verzadigd begon te raken met ninja- en samuraigames, probeerde Red Ninja op te vallen door te focussen op een onderbelicht onderdeel van de ninjatactieken: verleiding. In deze stealthgame wordt de hoofdrol vertolkt door Kurenai, een sexy vrouwelijke ninja die haar lichaam gebruikt om vijanden te lokken.



Ninja Blade (2009)

Voordat From Software naar de top van de lijst van gerenommeerde ontwikkelaars schoot met Dark Souls, maakten ze andere actiegames, die ook erg tof zijn maar wel een stuk meer doorsnee. Zoals het Devil May Cry- en Ninja Gaiden-achtige Ninja Blade, exclusief voor de Xbox 360. De moderne setting was wél erg verfrissend.

PURETRO FEATURE

LEONARDO, RAPHAEL, DONATELLO EN MICHAELANGELO (TMNT)

Deze vier door de plee gespoelde schildpadjes veranderden in grote, groene, humanoïde tieners toen ze in contact kwamen met een extreem giftig, muterend goedje... Ook de rat Splinter groeide uit tot een zelfbewust wezen, en deze rat bleek toevallig het huisdier te zijn geweest van een ninja- en karate-expert.
Splinter trainde de vier 'turtles' in de geheime kunsten van ninjutsu en gaf hen hun iconische wapens. De Ninja Turtles waren geboren.





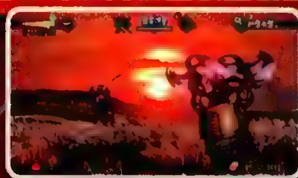
gen om over de krakende houten vloeren te lopen zonder ook maar één geluidje te maken. Dát was de ware definitie van ninjutsu: volledig onopvallend zijn. Wanneer het vermoorde slachtoffer de volgende ochtend ontdekt werd, was de ninja dan ook allang alweer weg. En niemand die wist wat er precies gebeurd was.

SCHEMERIG

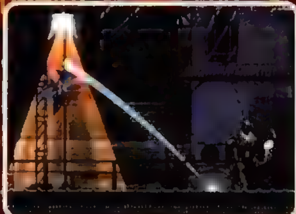
Dat is waarom ninja's zo goed werken voor videogames: of je ze nou realistisch wil weergeven of volledig fantastisch, ze blijven vet. Wil je een game maken waarin je ze weergeeft als de haast bovennatuurlijke, onsterfelijke badasses waar het gepeupel over roddelde in de vijftiende eeuw (of zoals Hollywood ze tegenwoordig representeert)? Dan kan dat. Dan heb je het perfecte excuus om een intense hack & slash-achtig action-adventure te maken dat z'n weerga niet kent, waarbij vlijmscherpe katana's net zo belangrijk zijn als vuurballen, drakenmagie en acrobatiek. Denk aan Ninja Gaiden, Strider of Metal Gear Rising.
En wat als je een ninjagame wil maken die historisch wat accurater is en meer respect toont voor de geschiedenis en cultuur van feodaal Japan? Ook dan kun je nog geweldige, verslavende en uitdagende titels maken: stealthgames waarin de schemerige sfeer van het scherm druipt terwijl je stilletjes van de ene naar de andere schaduw kruipt, wachtend op het juiste moment om de keel van je doelwit door te snijden. Games als Tenchu, Red Ninja en Mark of the Ninja, dus.

ONVERVALSTE TOFHEID

Maar wellicht moeten we dat onderscheid tussen waarheidsgetrouw en fantasievol helemaal niet maken; de ninja moet immers nooit volledig ontraadseld worden. Het hele ding van de ninja is immers dat het een mysterieuze entiteit is; een ongeziene, onvoorspelbare kracht die door middel van ingenieuze foefjes, gedisciplineerde lichaamsbeheersing en goed getrainde offensieve skills zijn of haar doel bereikt.
Of dat doel nou behaald wordt door middel van gesluip van schaduw tot schaduw, of aan de hand van een goed gemikte shuriken tijdens een driedubbele salto, maakt eigenlijk helemaal niks uit. Belangrijker dan de ninja zelf is immers de mythe eromheen.
De reden dat we zelfs in de 21e eeuw nog extreem gefascineerd zijn door deze schimmige huurling, is omdat de ninja dé belichaming is van de nacht en al het toffe en enge wat zich 's nachts kan afspelen. De ninja ís een schaduw, ongeacht of je dat vroeger nou letterlijk geloofde of slechts figuurlijk bedoelde. Zwarte pyjama of niet; de ninja zal altijd het symbool blijven van pure, onvervalste tofheid. En daarom zullen we de shinobi altijd warm blijven verwelkomen in videogames. ✖



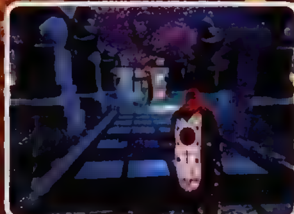
Muramasa: The Demon Blade (2009)
Net als alle games van het ondergewaardeerde Vanillaware, moet deze prachtige 2D actie-RPG het vooral hebben van z'n beeldschone, handgetekende graphics. De game kreeg vier jaar later een uitgebreidere, gestroomlijndere port genaamd Muramasa Rebirth, exclusief voor de PS Vita; een van de betere games voor Sony's ondergewaardeerde handheld.



Mark of the Ninja (2012)
Wie had gedacht dat Microsoft Studios een van de beste ninjagames aller tijden zou maken? Mark of the Ninja is echter een strakke, 2D stealthgame die heerlijke controls en mechanics (wallj umpen, enterhaken, etc.) combineert met behoorlijk innovatieve ideeën, zoals het visueel representeren van het geluid dat je maakt aan de hand van geluidscirkels.



Metal Gear Rising: Revengeance (2013)
Ninjagames zijn op hun best als ze heel realistisch zijn (lees: stealth) óf als ze zich juist expres focussen op onmogelijke, over de top bullshit. Revengeance is koning van dat laatste. Hoofdrolspeler Raiden is namelijk naast ninja ook nog eens een cyborg, waardoor hij honderd keer in een seconde op een vijand kan inhakken. Belachelijk. Heerlijk.



Aragami (2016)
Men neme een liter Mark of the Ninja, een flinke scheut Tenchu en een eetlepel creativiteit, en je krijgt Aragami: een third-person stealthgame met een bovennatuurlijk randje. De titulaire Aragami is namelijk een zombieninja die in en uit schaduwen kan teleporteren; een erg originele, paranormale draai aan het meest kenmerkende element van de ninja.



Nioh (2017)
'Maar hoofdrolspeler William Adams was toch een samurai?' Klopt, maar als je wil, kan hij ook een ninja zijn. Inclusief volledige outfit, dodelijke kusarigami skills en alle mogelijke ninjutsu technieken: van bommen en werpsterren tot verlammend vergif en het spuwen van vuur. Dark Souls meets Ninja Gaiden: een combinatie van jewelste!

OH, WERKT DAT ZO!

BEROEPEN IN GAMES

In games doen we soms alsof we militair zijn, professioneel sporter of astronaut. Maar hoe is het als je dat omdraait? Hoe ervaren mensen die in het écht een bepaald beroep uitoefenen de manier waarop dat in games wordt nagebootst? Graddus interviewde een zestal professionals.



THOMAS FOPPEN (32) ADVOCAAT

Wat houdt je beroep precies in? Advocaat in Amsterdam gespecialiseerd in ondernemingsrecht, arbeidsrecht en sportrecht.

Game je zelf regelmatig? Vroeger wel, maar toen ik advocaat werd, had ik geen tijd meer. Ik heb altijd veel CoD gespeeld, maar ook FIFA. Fable was eveneens een favoriet van me. Ik mis het stiekem wel een beetje.

Wordt jouw beroep een beetje realistisch geportretteerd? Helaas komen er weinig advocaten voor in games, maar da's op zich wel begrijpelijk. Alles draait om procederen, en dat leent zich natuurlijk niet echt voor spectaculaire gameplay. Misschien zouden ze bij sportspellen het element van doping of matchfixing kunnen toevoegen? Dat is op dit moment 'hot' en in het sportrecht erg actueel!

Welke tip heb je voor gamemakers t.a.v. jouw beroep? Zoals gezegd het toevoegen van doping of matchfixing bij sportspellen. Of je zou een mooie game kunnen bedenken waarin een advocaat het bewijs moet vergaren dat hij nodig heeft in de strafzaak die hij bepleit. Wat, bestaat zoiets al? Dan heb ik niks gezegd :-)



REINIER SCHURER (30) HOOFDAGENT

Wat houdt je beroep precies in? Ik ben hoofdagent bij de politie. Daarnaast ben ik gespecialiseerd motorrijder en coördineer ik verkeersongevallen.

Game je zelf regelmatig? Jazeker! Ik speel momenteel vooral veel Battlefield 1, Rainbow 6 Siege, Ghost Recon Wildlands, GTA V en Dishonored.

Wordt jouw beroep een beetje realistisch geportretteerd? Politieagenten worden vaak neergezet als schietgrage, onaardige cowboys. Veel te simpel, maar wel begrijpelijk. Van een meerkeuzegesprek met een agent om jezelf onder een prent uit te lullen wordt je game nu eenmaal niet spannender. Ook zijn agenten in games vaak erg dom. GTA is daar het beste voorbeeld van: schiet een agent dood en verstop je een paar minuten in een bosje, dan zijn ze alles vergeten!

Welke tip heb je voor gamemakers t.a.v. jouw beroep? Gamemakers zouden (ook bij andere beroepen) meer moeten researchen om de boel kloppend te maken. Probeer eens uit te zoeken hoe agenten gewapende mensen benaderen, en implementeer dat bij shooters en games als GTA. Ik weet zeker dat dat soort details de sfeer en geloofwaardigheid van een game enorm verhogen.





RHEA HERMANS (35) GOLFSTER

Wat houdt je beroep precies in? Het is niet echt mijn beroep, maar ik speel golf op redelijk hoog niveau.
Game je zelf regelmatig? Een beetje wel! Op mijn telefoon speel ik puzzelspelletjes en sinds kort ook Mario. Op de Wii heb ik veel gegolfd, dat was leuk omdat je echte slagen moet maken.
Wordt jouw beroep/sport een beetje realistisch geportretteerd? Golf op de Wii ziet er mooi uit en de bewegingen zijn realistisch. Ik heb ook weleens een golfgame op mijn telefoon gespeeld, maar dan moet je op het scherm tikken om een metertje te stoppen. Dat slaat natuurlijk nergens op.
Welke tip heb je voor gamemakers t.a.v. jouw beroep? Ik vind dat ze het goed doen. Ik heb dus niet echt een tip. Of wacht, als je een Birdie slaat, is het misschien leuk als er een vogeltje in beeld komt :-)



ROBERT VENEMA (26) BOER

Wat houdt je beroep precies in? Kort gezegd voer ik met mijn eigen machines agrarische werkzaamheden uit bij boeren.
Game je zelf regelmatig? Ter ontspanning speel ik af en toe graag games als GTA V, Battlefield 1 en - hoe kan het ook anders - Farming Simulator 17!
Wordt jouw beroep een beetje realistisch geportretteerd? Het beste voorbeeld van een game waar boeren in voorkomen is GTA. En ik vind dat het daar heel realistisch wordt weergegeven! Er wordt landwerk gedaan, er rijden landbouwmachines rond en er zijn arbeiders aan het werk op het land. Ook de boerderijen zijn gedetailleerd weergegeven in Amerikaanse stijl.
Welke tip heb je voor gamemakers t.a.v. jouw beroep? Gamemakers neigen toch te snel naar boeren erg ouderwets neerzetten. Terwijl de huidige generatie boeren helemaal geen lompe, nukkige klompendragers meer zijn, maar professionals in een zeer innovatieve sector die constant in ontwikkeling is. Aan de andere kant speelt Battlefield 1 zich honderd jaar geleden af, dus is het logisch dat boeren daar nog rondrijden met paard en wagen!



DENNIS KAAIJK (30) MILITAIR

Wat houdt je beroep precies in? Grenscontroles uitvoeren op een luchthaven. Welke? Sorry, dat kan ik helaas niet zeggen...
Game je zelf regelmatig? Hmmm, eigenlijk niet. Vroeger heb ik natuurlijk weleens Mario enzo gespeeld, maar tegenwoordig ben ik te druk met andere dingen.
Wordt jouw beroep een beetje realistisch geportretteerd? Ik game zelf dan wel niet, maar natuurlijk zie ik weleens beelden van militairen in een schietspel langskomen. Call of Duty bijvoorbeeld. Wat me dan altijd opvalt is dat het echt superrealistisch is nagemaakt. Kledingkeuze, wapenuitrusting: het klopt allemaal met hoe het leger in het echt is uitgerust. Erg knap.
Welke tip heb je voor gamemakers t.a.v. jouw beroep? Poeh. Lastig, omdat ik zelf niet game. Als ik toch wat moet zeggen, hoop ik dat gamemakers respectvol met ons beroep omgaan.
N.B. Dennis wilde geen foto van hemzelf bij dit artikel: 'We leven in een rare wereld met veel haat tegen leger en politie'.



MARNIX GEUKES (32) DOKTER

Wat houdt je beroep precies in? Ik werk als arts-onderzoeker.
Game je zelf regelmatig? Vroeger veel Quake II (Lithium) en later Counter-Strike. Nu speel ik minder, zo nu en dan Call of Duty of the Last of Us. Best wel gewelddadig voor een arts, hé.
Wordt jouw beroep een beetje realistisch geportretteerd? Lastige vraag. Ik moet zeggen dat ik niet veel games ken waarin dokters centraal staan. Vaak is het een personage dat een kleine rol speelt (denk bijvoorbeeld aan een medic bij Call of Duty). Dat vind ik wel leuk, al is het healen natuurlijk niet echt realistisch. Als ik me niet vergis is er ook nog een soort ziekenhuis-tycoon, maar die heb ik nooit gespeeld.
Welke tip heb je voor gamemakers t.a.v. jouw beroep? Het zou tof zijn als ze de arts een prominentere rol in games zouden geven. Ons werk is spannend genoeg! ✖



MEER POPULAIRE GAMEBEROEPEN

- **Voetballer** (FIFA, PES)
- **Spion** (Metal Gear Solid, Splinter Cell)
- **Wetenschapper** (Half-Life, Mega Man)
- **Archeoloog** (Lara Croft, Professor Layton)
- **Astronaut** (Mass Effect, Halo)
- **Uitvinder** (Ratchet & Clank, Dark Chronicle)
- **Kok** (Cooking Mama, Pizza Tycoon)
- **Loodgieter** (Super Mario)
- **Journalist** (Dead Rising, Beyond Good & Evil)





SPEC(S)TACULAIRE SHIT VAN ACER

GAMING LAPTOPS EN PREDATOR MONITOR

Acer organiseerde onlangs een event in New York waar de fabrikant zijn nieuwste state of the art hardware showde voor het komend jaar. Florian was erbij en zag een aantal gruwelijke gaming producten.



Sinds ik bij PU werk ben ik al de halve wereld overgevlogen, maar gek genoeg was ik nog nooit in New York. De uitnodiging van Acer was dan ook extra tof voor mij en ik heb genoten van de stad die nooit gaat slapen. Ik heb mijn ogen uitgekeken op Times Square en andere highlights, maar ik was minstens zo onder de indruk van het Acer event zelf, waar een paar zeer fraaie stukjes gaming hardware uitgestald stonden.

PREDATOR TRITON 700

De Predator Triton 700 is het paradepaardje van Acer en misschien zelfs wel meer een proof of concept dan een product voor de massa. De Triton 700 laat zien waar Acer toe in staat is en ik heb er kwijlend naar staan kijken.

- 15,6 inch IPS-paneel met een maximale resolutie van 1920x1080
- Intel Core i7-7700HQ of i5-7300HQ.
- 16GB DDR4 RAM-geheugen, uitbreidbaar tot 32GB
- Nvidia GeForce GTX 10-series
- 128/256/512GB SSD
- Afmetingen: 393mm breed, 263mm diep, 18.9mm hoog
- Gewicht: 2.6KG

Officieel is het nog niet, maar uiteraard heb ik effe stiekem gekeken naar de GPU die in New York in de Triton 700 zat en dat was een full-size GTX 1080! Het is bizar hoe Acer het voor elkaar heeft gekregen om al deze hardware in een case van nog geen 2cm dik te proppen.

Indrukwekkend is eveneens de techniek die Acer hiervoor gebruikt. Alle dunne gaming laptops met dikke hardware hebben namelijk een probleem met de afvoer van hitte. Hierdoor krijg je 'hardware throttling' waardoor hardware vanzelf minder gaat presteren om de temperatuur weer omlaag te krijgen. Acer heeft hier een oplossing voor gevonden door de zogenaamde 3D Aero Fans te gebruiken. Deze zijn veel kleiner dan normale fans, maar geven gemiddeld 35% meer airflow, waardoor zelfs deze dikke hardware koel kan blijven in z'n kleine verpakking.

De Triton 700 is zonder twijfel de bruutste gaming laptop die ik ooit heb gezien en ook qua benchmarks steekt ie er met kop en schouders bovenuit.

Het zal je dan ook niet verbazen dat je voor deze gaming laptop de hoofdprijs moet gaan betalen. Vanaf augustus ga je voor de 'goedkoopste' versie van de Predator Triton 700 € 3400,- dokken.





PREDATOR HELIOS 300

De Predator Helios 300 is een stylish gaming laptop, maar hij ziet er niet alleen strak uit; de specs zijn ook niet mis!

- 15.6 of 17.3 inch IPS-paneel met een maximale resolutie van 1920x1080
- Intel Core i7-7700HQ of i5-7300HQ
- 16GB DDR4 RAM-geheugen, uitbreidbaar tot 32GB
- Nividia GeForce GTX 1050Ti of GTX 1060
- 128/256/512GB SSD en een 1TB HDD
- Afmetingen 15.6 inch in mm: 390mm breed, 266mm diep, 26.75mm hoog
- Afmetingen 17.3 inch in mm: 432mm breed, 290mm diep, 29mm hoog
- Gewicht 15.6 inch: 2.7KG
- Gewicht 17.3 inch: 3.0KG

De Predator Helios is een prima optie als je in de markt bent voor een gaming laptop waar je zonder al te veel problemen de nieuwste games op kunt spelen. De combinatie van de CPU en de GTX 1050Ti of GTX 1060 is meer dan prima en absoluut genoeg om de games in Full HD te spelen.

De 15.6 inch variant is in juli beschikbaar vanaf € 1300,- en de 17.3 inch versie begint op 1400 euro.

PREDATOR X27

Acer doet goede zaken met hun Predator monitoren en ook de gaming community heeft ze massaal omarmd. Hardcore gamers én eSporters maken er massaal gebruik van, en dat heeft alles te maken met de superieure specs.

Met de X27 zoekt Acer de grenzen op. Dit 27 inch IPS 4K scherm met local dimming en een refreshrate van 144Hz is tevens de eerste Acer Predator monitor met ondersteuning voor HDR!

De vetste tv's van dit moment hebben allemaal al HDR, zodat je met je PS4 Pro en Xbox One S (en straks Xbox Scorpio) kunt genieten van veel mooiere kleuren en zwart/wit waarden, maar voor de PC waren nog geen HDR-schermen beschikbaar. Daar komt dus zeer binnenkort verandering in.

Acer had de X27 naast een andere ook niet lullige non-HDR Predator monitor gezet en op beide schermen werd hetzelfde filmpje afgespeeld. Het verschil tussen de twee was enorm; het normale Predator scherm zag er zelfs flets uit naast de HDR-monitor. De kleuren van de X27 spatten van het scherm en samen met de veel hogere brightness geeft het bijna een 3D effect zonder dat je er een bril voor hoeft op te zetten.

Voor mij was HDR sowieso al de toekomst en de Predator X27 bevestigde dit alleen maar. Van alle producten in New York wilde ik deze monitor nog het allerliefst stiekem in mijn tas stoppen.

De prijs en releasedate zijn nog niet bekend, maar ik gok dat de monitor ergens deze zomer uitkomt en minimaal 2000 euro moet gaan kosten. Belachelijke prijs, maar ook een belachelijk mooie monitor!

VIRTUAL EN MIXED REALITY

Acer zet hoog in op virtual reality met Star VR en mixed reality in samenwerking met Microsoft. De Acer mixed reality set kon ik nog niet proberen in New York (binnenkort krijg ik daar de mogelijkheid voor), maar Star VR heb ik uitgebreid geprobeerd en daar lees je alles over in mijn VR View elders in dit nummer.

CONCLUSIE

Het is duidelijk dat Acer lekker bezig is en schijt heeft aan de concurrentie. Met de Triton 700 blaast Acer alle andere fabrikanten sowieso compleet omver, maar ook bij de overige producten droop de kwaliteit ervan af.

Als deze gasten volgend jaar weer zo'n event organiseren, ben ik graag weer van de partij! ✖

WHAT UP MET DE 3DS?

DE TOEKOMST VAN NINTENDO'S HANDHELDS



Nu de Switch boven verwachtingen verkoopt, wordt het in rap tempo dé handheld om overal bij je te dragen. Maar wat betekent dat voor de, inmiddels alweer zes jaar oude, ándere handheld van Nintendo: de 3DS? Nou, daar zit nog best wat toekomst in, meent Jurjen.

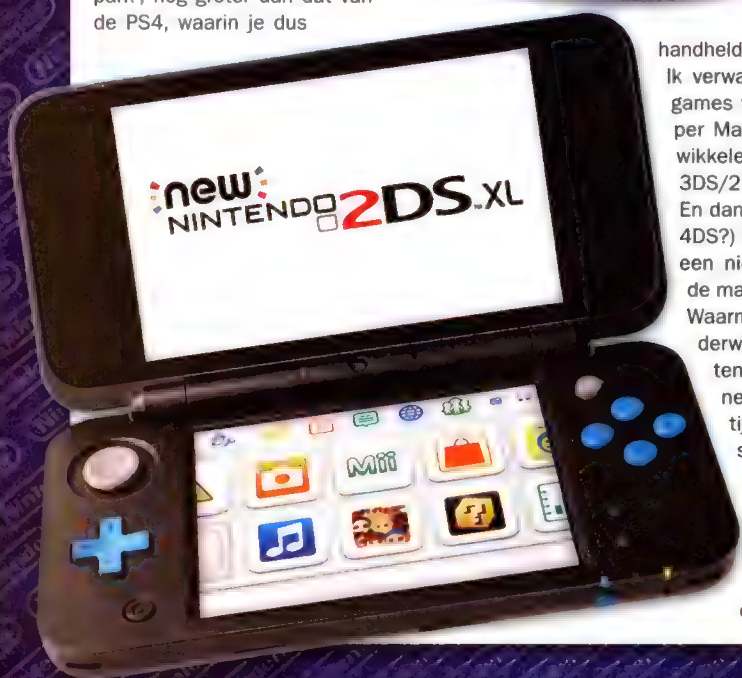
Op 28 juli verschijnt zowaar een nieuwe handheld in Nintendo's 3DS-familie. De New Nintendo 2DS XL. Inclusief twee van die lekker grote schermen, C-stick, snellere processor en amiibo-support. Eigenlijk hetzelfde systeem als de New Nintendo 3DS XL, maar dan iets platter en zonder het 3D-effect. En dat voor een zeer aantrekkelijke prijs: 149 euro. Op dezelfde dag verschijnen ook nog eens drie nieuwe games voor 3DS/2DS. Hey! Pikmin, Miitopia en een nieuwe Brain Training.
Met deze releases maakt Nintendo in één klap duidelijk dat ze de DS-markt nog niet opgeven. Ze zouden wel gek zijn.
Want ook al zijn er nu al zo'n 2,4 miljoen Switch-systemen in de markt gepompt, dat komt nog niet in de buurt van de dikke 64 miljoen verkochte 3DS-systemen. Een enorm 'uitstaand park', nog groter dan dat van de PS4, waarin je dus nog steeds miljoenen exemplaren van nieuwe games kunt verkopen.
Bovendien kost een Switch nog steeds 329 euro; niet echt iets wat je een kind op z'n verjaardag geeft. Terwijl je momenteel een Nintendo 2DS inclusief een game kunt aanschaffen voor 99 euro. En voor 150 euro dus die zeer aantrekkelijke New Nintendo 2DS XL kunt halen.

GEEN OPVOLGER

Als Nintendo 3DS-bezitter hoef je dus niet te vrezen dat er binnenkort geen nieuwe games meer voor je systeem verschijnen. Maar op den duur zal de ondersteuning waarschijnlijk wel afnemen. Het grote idee van de Switch was tenslotte dat het systeem de twee productlijnen van Nintendo (tv-consoles en handhelds) in zich zou verenigen. En hoe je het ook wendt of keert; de Switch en 2DS/3DS zijn beide handhelds, en dus concurreren ze met elkaar.
Ik verwacht ook niet dat Nintendo nu nog games van het kaliber Mario Kart 7 of Super Mario 3D Land voor de 3DS gaat ontwikkelen. Op een gegeven moment zal de 3DS/2DS ook te verouderd gaan voelen. En dan zal Nintendo geen opvolger (de, eh, 4DS?) uitbrengen, maar liever de Switch in een nieuwe, goedkopere vorm op de markt brengen.
Waarmee de Switch sluipenderwijs ook de rol van Nintendo handhelds overneemt. En Nintendo's tijdperk van dubbelscherms speelvertier dan echt een einde krijgt.
Een tijdperk dat dertien jaar geleden begon, toen Nintendo de eerste DS presenteerde. Een systeem dat naast de Game Boy lijn als zogenaamde derde pilaar zou bestaan. Maar uiteindelijk de rol van die Game Boy lijn gewoon heeft overgenomen.

GENOEG GAMES

Is het jammer dat de DS-lijn stopt? Ach. Mis jij de Game Boy nog?
Is het naderende einde van de Nintendo 3DS een probleem als je geen geld hebt voor een Switch en eigenlijk nog steeds heel tevreden bent over de 3DS voor je handheldsessies? Nou, ook niet echt. Want in tegenstelling tot de Switch, zijn er voor de 3DS geen twee maar tientallen must-have titels verkrijgbaar.
De Zelda-remakes, de Pokémon-games, de Shin Megami's, de Dragon Quests, de Fire Emblems, de Layton-games, de vele geweldige platformers met Donkey Kong, Mario en Kirby; je hebt ze vast nog niet allemaal gespeeld.
En er komen nog steeds genoeg games om naar uit te kijken, zoals je op de volgende pagina kunt zien. Het eind van een tijdperk begint in zicht te komen, maar voorlopig valt er op de 3DS/2DS nog heel wat meer te beleven dan op de Switch. ✖







GENOEG 3DS-GAMES OM NAAR UIT TE KIJKEN!

EVER OASIS

Een helemaal nieuwe actie-RPG van Koichi Ishii, die eerder belangrijke bijdragen leverde aan de Final Fantasy en Mana series. De game biedt Zelda-achtige actie, puzzels en kerkers enerzijds, en anderzijds een Animal Crossing-achtige life simulator in een oase die je tot bloei moet brengen met de resources die je uit de kerkers sleept.

RELEASE: 23 JUNI 2017

HEY! PIKMIN

Olimar en de Pikmin beleven hun eerste 2D-avontuur. En dat werkt beter dan je zou verwachten. Check mijn preview elders in deze PU!



RELEASE: 28 JULI 17

DRAGON QUEST XI



RELEASE: 29 JULI 2017

Voor het eerst in dertien jaar verschijnt een nieuw, genummerd hoofddeel in de Dragon Quest-serie. De 3DS-versie is heel apart: de eerste hoofdstukken verschijnen in 3D op het bovenste scherm, terwijl het onderste scherm een 16 bits 2D-stijltje heeft. Daarna moet je kiezen of je in 3D of 2D verder wil gaan – maar gelukkig kun je die keuze later nog aanpassen.

MiiTOPIA



RELEASE: 28 JULI 2017

Miitopia is een zeer eenvoudige RPG met jouw Mii-personages in de hoofdrollen, bijvoorbeeld als ridders, tovenaars of priesters. Het grappige is dat je personages op elkaar reageren, en tijdens de turn-based battles bijvoorbeeld ook onderling hun vetes uitvechten. Als je houdt van malle dingen als Tomodachi Life en de spelletjes in Mii-park, is dit iets voor jou!

MONSTER HUNTER STORIES

Nee, schrik niet. Dit wordt niet weer zo'n tering moeilijke game waarin je flitsende skills moet ontwikkelen om gigantische monsters te vellen in zenuwslopende gevechten. In Monster Hunter Stories ben je namelijk geen hunter maar een rider. En de actie is turn-based, dus wat vriendelijker voor de zenuwen. Door de kleurrijke werelden en verzamelbare monsters doet de game zelfs aan Pokémon denken. Dus misschien toch wat voor jou?



RELEASE: HERFST 2017

FIRE EMBLEM WARRIORS

Nintendo werkt opnieuw samen met Koei Tecmo en Team Ninja om personages, wapens, omgevingen, muziek en sfeer uit een geliefde Nintendo-franchise te combineren met Dynasty Warriors gameplay. Dit keer krijgt dus niet Zelda maar Fire Emblem deze behandeling. En die serie heeft genoeg personages, wapens, omgevingen, muziek en sfeer om die operatie te doen slagen.



RELEASE: HERFST 2017

THE SNACK WORLD

Na Layton, Inazuma Eleven en Yo-Kai Watch komt Level-5 met iets nieuws: The Snack World. Het wordt weer een transmediale toestand met niet alleen games maar ook een animatieserie en speelgoed. Dat speelgoed is voorzien van NFC-chips, zodat je ze kunt scannen om items in de game te verkrijgen. Je scant bijvoorbeeld een plastic zwaardje om de digitale tegenhanger in de game te ontvangen. Die game is een actie-RPG in een wereld waarin de moderne tijd en middeleeuwse sprookjesinvloeden op grappige manieren door elkaar lopen.



RELEASE: BEGIN 2018

LAYTON'S MYSTERY JOURNEY



RELEASE: WINTER 2017

Dit is alweer het zevende Layton avontuur. En op een of andere manier blijven ze boeien, die puzzels en mysterieuze verhalen die ontwikkelaar Level-5 telkens weer levert. Dit keer speel je als Laytons dochter, die op zoek gaat naar haar verdwenen vader. Ze heeft ook een hoedje. En een pratende hond.

HET GROTE GEHEIM ACHTER PERSONA

SHIN MEGAMI TENSEI

Mede door het succes van Persona 5 beginnen steeds meer gamers lucht te krijgen van de veel grotere franchise waar Persona deel van uitmaakt: Shin Megami Tensei. Het probleem is echter dat 'MegaTen' al zo'n dertig jaar bestaat, meerdere series omvat, Japanser is dan het eten van gefermenteerde sojabonen én verwarrender dan kwantummechanica. Speciaal voor jullie heeft Samuel geprobeerd deze fascinerende reeks videogames te doorgronden.

SHIN MEGAMI WATTES!?

Europa is behoorlijk genaaid geweest als het om Shin Megami Tensei (MegaTen) gaat. En dat is bizar, want in het land van de rijzende zon is het de grootste en belangrijkste RPG-franchise aller tijden, vlak na Final Fantasy en Dragon Quest!
Toch kregen wij pas in 2005, achttien jaar nadat de franchise het licht zag, onze eerste MegaTen-game (**Shin Megami Tensei: Lucifer's Call**) en drie jaar later konden wij pas voor 't eerst los met een Persona titel (**Shin Megami Tensei: Persona 3**).
Doodzonde, want de franchise is een van de meest interessante van het medium. De games zijn bijvoorbeeld niet te vergelijken met de typische, fantasievolle queesten van een Final Fantasy of Dragon Quest; MegaTen speelt zich (bijna) altijd op Aarde af, in en rondom Tokyo, in de zeer nabije toekomst, en voelt daarom meer als Japanse cyberpunk.
Sterker nog, de allereerste game in de franchise, **Digital Devil Story: Megami Tensei** (1987), wordt gezien als de eerste échte cyberpunk game ooit. Deze game is gebaseerd op het gelijknamige boek uit 1988 van Aya Nishitani, over de avonturen van Akemi: een jongen die dusdanig begaafd is in programmeren, dat hij een computerprogramma weet te maken waarmee hij demonen kan oproepen. Nadat hij Loki oproept (de Noorse god van de ondeugd) en bijna de Apocalyps ontketent, moet hij met behulp van andere demonen zijn fouten rechtzetten en zijn klasgenootje Yumiko redden. Yumiko blijkt namelijk de reïncarnatie te zijn van de shintoïstische godin Izanami. Dit is waar de naam 'Shin Megami Tensei' vandaan komt: het is Japans voor 'de ware reïncarnatie van de godin'.

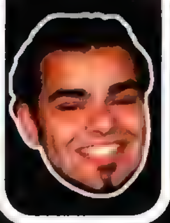
SPEELT MEGATEN LEKKER WEG?

Wat de franchise wél deelt met Dragon Quest en dergelijke, is de traditionele turn-based combat, waarbij jouw team en vijandelijke demonen elkaar om beurten attaqueren met fysieke, magische of elementaire aanvallen.
Daarnaast zijn de meeste MegaTen-games dungeon crawlers, RPG's waarbij het gros van de actie zich afspeelt in duistere, doolhofachtige constructies, bezaaid met bloeddorstige, bovennatuurlijke vijanden.
Iconisch hierbij is ook de zeer hoge moeilijkheidsgraad, die gelukkig enigszins in balans wordt gebracht door twee systemen waar de franchise al sinds en jaar en dag om geprezen wordt: Demon Negotiation en het Turn Press systeem.
Demon Negotiation geeft je de keuze om, in plaats van een gewonde demoon af te maken, er juist mee te praten. Zeg de juiste dingen en de demoon zal je belonen met geld en items, óf hij zal jouw arsenaal van vriendschappelijke duivels versterken. Hoe meer demonen je hebt, hoe sterker je wordt, vooral als je demonen vervolgens fuseert tot sterkere. (Pokémon Red & Blue worden gezien als het begin van de vangbare monsters hype, maar Digital Devil Story: Megami Tensei was negen jaar daarvoor de echte trendsetter!)
Maar ook het Turn Press systeem is sinds Lucifer's Call een onmisbaar deel geworden van MegaTen gameplay: als je de elementaire zwakten van de demonen weet te raken, zoals wind of vuur, dan krijg je een extra beurt. Heerlijk overpowered! Afhankelijk van de subserie heet dit systeem anders, maar het resultaat is hetzelfde: keiharde combo's die de vijand compleet domineren!

UNIEKE AANTREKKINGSKRACHT

Naast het verkennen van duistere, sfeervolle dungeons, zijn MegaTen-games vooral een genot om te spelen dankzij hun demonen. Oosterse goden, Griekse mythologie, Joods-christelijke figuren, fantasievolle monsters; MegaTen graait diep in de religieuze, filosofische, culturele en occulte buidels om je een gigantisch scala aan prachtig vormgegeven wezens voor te schotelen. Alleen in MegaTen kun je elfjes uit Shakespeare z'n Midzomernachtdroom inzetten tegen de Noorse god Odin, om vervolgens de mogelijkheid te krijgen twee demonen te fuseren tot de hindoegod Shiva, waarmee je het uiteindelijke gevecht tegen aartsengel Gabriël moet zien te winnen. Bijvoorbeeld.
Maar wellicht de grootste troef in MegaTens arsenaal, zijn de uiterst onconventionele thema's die de franchise aansnijdt. Waar,





DE VELE GEZICHTEN VAN MEGATEN

Het aantal spinoffs en subseries binnen MegaTen rijk is enorm, maar de meeste ervan hebben ons kikkerlandje nog altijd niet bereikt. Hier een overzichtje.

vooral in het westen, de rollenspellen bijna altijd draaien om de strijd tussen goed en kwaad, focust MegaTen zich op de veel gecompliceerdere verhoudingen tussen Orde en Chaos, en de menselijkheid die daartussen zit. Jij mag daarbij kiezen wat voor jou de waarheid is. Geloven in orde betekent vrede, maar ook dat je de wetten van de Bijbelse God YVHV moet aanhangen; een God die, volgens MegaTen, als een dictator loyaliteit en gehoorzaamheid afdwingt.

En Chaos? Dat is de kant van Lucifer, die eigenlijk gewoon vrije wil predikt, wat echter wel betekent dat de zwakken het vaak moeten afleggen tegen de sterken.

Maar je kunt ook het neutrale pad volgen, waarmee je de toekomst overlaat aan de imperfectie van de mensheid. Zelfs als dat de oneindige cyclus van leven, lijden en sterven alleen maar in stand blijft houden. Complexe shit, zoals je ziet, ook omdat spinoffs als Persona zich daarnaast focussen op kwesties rondom bijvoorbeeld seksualiteit en identiteit. Dit is waarom MegaTen wereldwijd aan populariteit wint: omdat steeds meer gamers volwassen zijn geworden en games zoeken die deze groei reflecteren.

Vroeger was het veel moeilijker om MegaTen naar het westen te halen. En áls het al gebeurde, dan werden de games heftig gecensureerd vanwege hun religieuze afbeeldingen, historisch gevoelige kwesties of seksueel getinte content. Dat **Persona 3** de weg naar het westen wist te vinden, ondanks het feit dat de protagonisten hun Persona's moeten oproepen door zichzelf door het hoofd te schieten, is wat dat betreft een klein wonder.

Koester je schijf van **Persona 5** dus, al is 't maar vanwege de geschiedenis die erachter schuilt. In ieder geval totdat **Shin Megami Tensei V** ergens in 2018 verschijnt! ✖





De (Shin) Megami Tensei-hoofdserie: Alles wat je zojuist gelezen hebt: duistere, sfeervolle, bikkelharde dungeon crawlers, verpakt in occulte, apocalyptische, Japanse cyberpunk verhalen. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (een van de weinige directe vervolgen) op de 3DS vorig jaar, is hiervan de meest recente.



Majin Tensei: Deze Japan-exclusieve serie combineert de demonische turn-based MegaTen combat met tactische turn-based gameplay, waarbij je op strategische wijze je manschappen als schaakstukken moet verplaatsen. Vergelijkbaar met Nintendo's Fire Emblem, dus.

Last Bible: De Last Bible serie focust zich op een jonger publiek en is de enige spin-off die zich wél in een traditionele fantasy setting afspeelt. De gameplay is verder vergelijkbaar met die van de hoofdserie.



Persona: Zonder twijfel de grootste van alle MegaTen spinoffs; Persona is hier zelfs groter dan Shin Megami Tensei zelf. Deze serie combineert de MegaTen gameplay met een haast visual novel-achtige kijk op het Japanse middelbare scholierenleven. En hoe beter je het in dat dagelijks leven doet, hoe sterker je bent als je 's avonds de schaduwwereld betreedt met je eigen demone... eh, representaties van je persoonlijkheid genaamd Persona's.





Devil Children: Twee versies van één game, schattigere versies vangen van bekende MegaTen demonen, z'n eigen puzzel en platform spinoffs... Als MegaTen het concept van monsters vangen niet zelf geïntroduceerd had, dan was het schaamteloos geweest hoe erg Devil Children een kloon is van Pokémon.



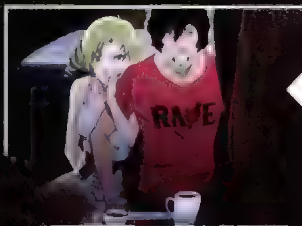
Digital Devil Saga: Deze spinoffs, bestaande uit twee PlayStation 2 games die een tweeluik vormen, spelen zich veel verder in de toekomst af dan de andere series, en voelen daarom het meest sciencefiction. Hier verzamel je echter geen demonen; jij en je teammaten kunnen zélf in demonen veranderen.



Devil Summoner: Neem een traditionele MegaTen game en vervang het grootse, apocalyptische verhaal met een wat kleinschaliger, intrigerend detectiveverhaal, en, voilà, je hebt de Devil Summoner serie. Deel twee, Devil Summoner: Soul Hackers, is de enige die hier ooit is uitgekomen.

Devil Survivor: Ook deze spin-off, over een groep tieners die opgesloten zit in een door demonen overgenomen Tokyo en zeven dagen hebben om te ontsnappen, combineert MegaTen met turn-based tactics, zoals Majin Tensei. Ook combineert het z'n strategische RPG-gameplay met lichte sociale elementen, als een soort Persona Light.





... en nog veel meer: Onder MegaTen vallen ook eenmalige spinoffs, zoals het geweldige Tokyo Mirage Sessions #FE (Persona meets J-Pop), Persona 4 Arena (een vechtgame) en, volgens sommige, zelfs **Catherine** (een licht erotische, psychologische puzzelgame). MegaTen. Is. Gigantisch.

LIEFDESBRIEF AAN DE BENENWAGEN

DE WALKING SIMULATOR

We hebben nogal wat verschillende redacteuren in huis. De een houdt van snelle auto's, de ander van jetpacks en ruimteschepen. Maar Simon niet, die neemt niets liever dan de good ol' benenwagen in zijn nieuwe favoriete genre.

Zodra ik kon lezen, verslond ik elk boek dat ik kon vinden. Zodra ik begon te gamen, waren het JRPG's die mijn aandacht trokken. Niet vanwege de gameplay, maar vanwege de verhalen die ze vertelden. Final Fantasy, Chrono Cross, Legend of Dragoon, Wild Arms; het kon me niet groots, lang en meeslepend genoeg zijn. Ik verorberde de ene na de andere titel die na tien uur spelen pas een beetje op gang kwam. De verhalen, groot en klein, trokken me binnen en hielden me vast. Epische reizen waarin het lot van de wereld in mijn handen lag, maar meer nog de talloze sidequests die me allemaal korte kijkjes gaven in het leven van willekeurige NPC's.

Ik kon er werkelijk geen genoeg van krijgen, totdat ik ouder werd en mijn leven veranderde. Inmiddels zit ik niet meer op de middelbare school, waar verplichtingen op één hand te tellen zijn en er tijd in overvloed is. Ik heb een kind, verschillende banen, een hypotheek die betaald moet worden en een sociaal leven dat mijn tijd opeist. De periode dat ik makkelijk honderd uur in een game kon pompen is verdwenen. De hunkering naar verhalen, groot en klein, is gebleven. Godzijdank is daar mijn nieuwe favoriete genre: de Walking Simulator.

DEAR ESTHER

De term Walking Simulator is ironisch genoeg ooit begonnen als belediging. Mensen die irrelevante vragen stellen als 'is een game zonder gameplay wel een game?', zagen in 2008 Dear Esther op Steam verschijnen. Daarin doet de speler niets anders dan lopen. Een uurtje of drie, over een verlaten eiland. Er zijn geen puzzels, geen vijanden, er is geen gameplay en er zijn geen personages om tegen te praten. Er is alleen de speler, het eiland en een verteller die jouw wandeltocht van gesproken behang voorziet. Die drie uur durende tocht is niet alleen een van mijn favoriete games, het bleek ook de basis te leggen voor een nieuw (of beter gezegd: herontdekt) genre: de Walking Simulator.

Na Dear Esther (eigenlijk: na de opgepoetste re-release in 2012) gaat het hard met het genre. In 2013 verschijnt Gone Home, waarin we tijdens

TIJDLIJN

DE BESTE WALKING SIMULATORS

2008
DEAR ESTHER

2012
DEAR ESTHER (RE-RELEASE)

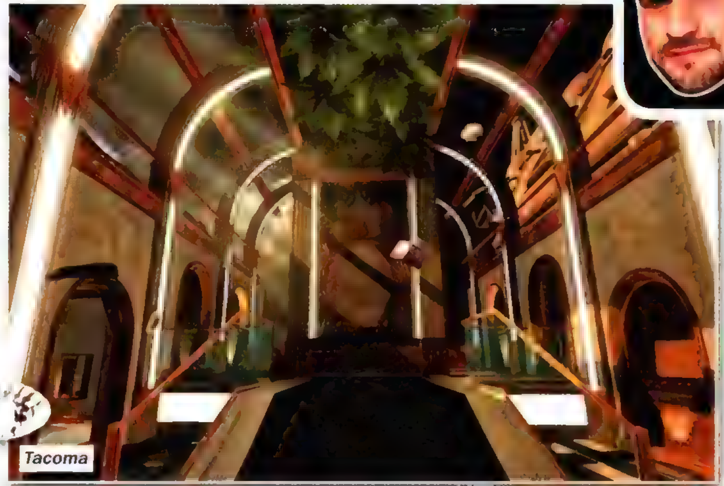
2013
GONE HOME

2014
THE VANISHING OF ETHAN CARTER



THE NEXT BIG THING

De volgende Walking Simulator waar alle ogen op gericht zijn, heet Tacoma. Ontwikkelaar Fullbright vergaarde faam en fans met Gone Home en is nu, vier jaar later, klaar om Tacoma uit te brengen. Hier kijken we niet alleen naar uit vanwege de ontwikkelaar, maar ook omdat de eerste beelden van een verlaten ruimtestation veelbelovend zijn.


Tacoma

een stormachtige nacht een huis verkennen en via dagboeken en andere hints een getroebleerd familieleven blootleggen.

Het jaar 2014 brengt ons The Vanishing of Ethan Carter en in 2015 verschijnt het aangrijpende Everybody's Gone to the Rapture. In dat jaar wordt ook Firewatch op de E3 getoond en direct omarmd door het publiek. Een jaar later verschijnt die game, met een indrukwekkende setting en stijl, al is de ontvangst gematigd. Ook Virginia (2016) maakt diepe indruk zonder dat er één letter tekst of gesproken woord aan te pas komt.

INTIEM EN ÉCHT

Eerdergenoemde voorbeelden van Walking Simulators hebben twee belangrijke dingen met elkaar gemeen. Ze vinden allemaal plaats in unieke omgevingen of tijdsperioden en allemaal behandelen ze volwassen, voor gaming relatief onaangeraakte thema's. Virginia plaatst je in de schoenen van een donkere vrouw begin jaren '90, Firewatch geeft ons een boswachter in Yellowstone Park eind jaren '80, in Everybody's Gone to the Rapture bezoeken we een klein Engels dorpje nadat de mensheid is uitgestorven en Gone Home biedt niets meer dan een leeg huis.

De verhalen die hier verteld worden? Die gaan over de man/vrouw-verhouding in de maatschappij, rouw, trouw en mentale ziekte, discriminatie, religie, seksualiteit, mishandeling en maatschappelijk verval. De wereld redden? Nee man, gooi maar een shooter of RPG aan. Walking Simulators kijken naar intieme, menselijke, 'echte' problemen. Dat is zowel te wijten als te danken aan dat ene essentiële onderdeeltje waar ze niet over beschikken: gameplay.

HET JUK VAN GAMEPLAY

De uitdaging bij het weglaten van gameplay, is dat je geen andere keuze hebt dan een intrigerend verhaal vertellen. Als je in een actiegame van punt A naar B gaat, is de actie an sich genoeg om de aandacht van de speler vast te houden. Een leuk verhaal daaromheen is een plus, geen must.

Maar een Walking Simulator heeft dat handige hulpmiddel niet, het heeft slechts zijn verhaal. Daarom zijn het zo vaak mysteries die opgelost moeten worden, zodat je tijdens het lopen kunt nadenken over wat er precies gaande is. Het is ook de reden dat volwassen thema's zo dankbaar gebruikt worden. Buitenaardse wezens die de Aarde aanvallen is een plot dat je direct kunt bevatten. Langzaam maar zeker de ontluikende homoseksualiteit van je zusje ontdekken is een proces dat veel meer van je grijze massa vraagt. Vrij van het juk dat gameplay heet, bewijzen ontwikkelaars links en rechts waar ons favoriete medium toe in staat is. Ze hoeven zich niet bezig te houden met combo's, het creëren van vijanden, het ontwikkelen van ingewikkelde spelsystemen, skill trees én een verhaal. Ze hoeven zich slechts op dat laatste te focussen en hoeven daarbij geen concessies te doen.

Als je geen vijanden in de spelwereld hebt, hoef je ook niet uit te leggen waarom ze er zijn. Als er niet geknokt wordt, hoef je ook geen hoofdpersonage te creëren dat een geloofwaardige vechtersbaas is. Alle ruimte dus om, bijvoorbeeld, de geplaagde boswachter te spelen of een oudere zus die thuiskomt na een reis door Europa. Alles kan in de Walking Simulator en - belangrijker nog - iedereen kan. Zolang het verhaal maar het vertellen waard is.

En laat dat nou net de reden zijn dat ik ooit ben gaan gamen: om verhalen te ervaren die de moeite van het vertellen waard zijn - groot of klein. Dank je wel dat je bestaat, Walking Simulator. ✖


2015
EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



2016
VIRGINIA


2016
FIREWATCH

AL 16 JAAR AAN DE TOP

RUNESCAPE



De kans is groot dat je weleens van Runescape gehoord hebt. Zou ook niet zo gek zijn, want deze MMO bestaat inmiddels al ruim zestien jaar. Florian sprong Het Kanaal over en zocht developer Jagex op voor een studiotour en een eerste blik op hun nieuwe expansion.

Jagex, de ontwikkelaar van Runescape, werd in 1999 opgericht door de broers Ian, Andrew en Paul Gower. De heren begonnen thuis in de keuken te werken aan een MMORPG, die uiteindelijk in 2001 onder de naam Runescape op de markt kwam. Jagex is in de tussentijd uitgegroeid tot een gigantische studio met meer dan driehonderd mensen in dienst, die nog steeds met grote passie aan diezelfde titel werken.

250 MILJOEN ACCOUNTS

Runescape is een free-to-play (zie kader) fantasy MMORPG die razendsnel is uitgegroeid tot een enorm succes. Binnen een jaar werd de game al door ruim een miljoen gamers gespeeld en inmiddels staat de teller op dik 250 miljoen geregistreerde accounts. De game wordt dan ook erkend door Guinness World Records als de meest populaire free-to-play MMORPG ter wereld.

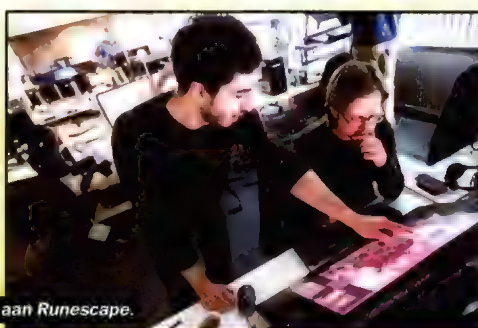
Runescape heeft daarnaast nog een aantal andere records te pakken, zoals meeste geupdate game ooit en de meeste toegevoegde nieuwe content in een game ooit. Niet zo vreemd als je weet dat het gigantische dev team jarenlang elke week nieuwe updates en content uitbracht.

Onlangs heeft men echter besloten over te stappen op maandelijkse updates in de vorm van expansion packs die wat meer impact hebben op de game.

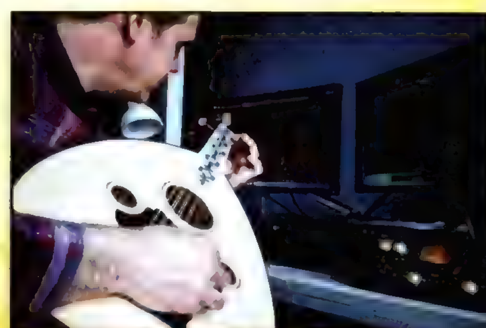
INNIGE RELATIE

Wat Jagex vooral bijzonder maakt, is de relatie die ze hebben met de spelers van hun game. Het gemiddelde Runescape account is zeven jaar oud. Ja, laat dat maar even op je inwerken: zeven freaking jaar! Dat betekent dat er een gigantische groep hardcore spelers is die geen genoeg kan krijgen van 'hun' game, en Jagex snapt heel goed hoe belangrijk die passionele spelers zijn. De community speelt zelfs een grote rol bij het ontwikkelen van nieuwe content.





Zo'n driehonderd gasten werken dag in dag uit met passie aan Runescape.





Eindelijk gaan de poorten van The Golden City open!

FREE-TO-PLAY VS. PAY-TO-PLAY

Runescape is weliswaar speelbaar zonder er een cent voor te betalen, maar er zitten flink wat restricties aan het free-to-play model. Het is dan ook eigenlijk meer bedoeld om nieuwe en casual spelers de kans te geven de game uit te proberen. Als gratis speler heb je slechts toegang tot een kwart van de totale map, vijftien procent van de quests, een tiende van de wapens en armor, de helft van de skills en ga zo maar door. Runescape free-to-play is meer een super uitgebreide demo (waar je ook gemakkelijk honderden uren in kunt stoppen, hoor) maar om alle content in Runescape te unlocken, zal je acht euro per maand moeten betalen.

Via polls kan er bijvoorbeeld gestemd worden op nieuwe content of andere aanpassingen aan de game, en als een bepaalde optie niet gekozen wordt door de community, komt het ook never nooit in de game terecht. Dit principe gaat nog veel verder bij Runescape Oldschool (zie kader).

THE GOLDEN CITY

Op dit moment wordt er door Jagex hard gewerkt aan een nieuwe expansion, genaamd Menaphos. In het zuidelijke woestijn gedeelte van Runescape staat een stad genaamd Menaphos, ook wel The Golden City genoemd. De poorten van deze stad zitten dicht en er werd door de spelers druk gespeculeerd over wat zich achter die muren allemaal zou afspelen.

Begin juni krijgen de spelers eindelijk de mogelijkheid de stad met z'n Egyptische stijl te verkennen, want de poorten gaan voor het eerst open! Absoluut een big deal voor Jagex en de spelers.

Omdat er door de spelers al zo lang wordt uitgekeken naar The Golden City, zijn de devs best een beetje zenuwachtig om het gebied eindelijk vrij te geven, maar aan de hand van wat ik heb mogen zien, komt het helemaal goed. De stad zit vol nieuwe content - van main story missions tot sidequests - en er is een shitload aan nieuwe items, wapens en armor te verdienen.

Of het verhaal ook de meest hardcore spelers zal aanspreken, is nog effe afwachten, maar er wordt samen met de community met zoveel passie aan Menaphos gewerkt dat ik er alle vertrouwen in heb.

RUNESCAPE OLDSCHOOL

Een project dat is ontstaan uit pure passie voor Runescape, is Runescape Oldschool. In de loop der jaren is er veel aangepast aan Runescape en vooral na 2007 is er door uitbreidingen en andere updates enorm veel aan de game veranderd. In 2013 vroeg Jagex daarom aan de community of er behoefte was aan een Oldschool 2007 versie van Runescape. De community was meteen enthousiast, waarna Jagex Runescape Oldschool uitbracht.

Runescape Oldschool is een aparte game en wordt eveneens door een grote groep gespeeld. Heel cool is dat gamers hier de touwtjes volledig in handen hebben. Alle eventuele updates moeten eerst door de spelers worden goedgekeurd. Pas als meer dan 75% van de spelers het ermee eens is, komt het naar de game en anders belandt het regelrecht in de prullenbak, of wordt het aangepast aan de wens van de spelers. Dat is pas toewijding!



SHIFTING TOMBS

Er zit ook een nieuwe city minigame in Menaphos die sowieso voor uren aan toffe gameplay gaat zorgen. De minigame heet Shifting Tombs en het is de bedoeling om in random generated tombs zoveel mogelijk collectibles te pakken. Als dat lukt binnen de tijdslimiet worden de collectibles ingewisseld voor dikke items, maar als je te laat bent, krijg je bijna niets.

Deze tombs kunnen uiteraard ook met anderen worden gespeeld, waarbij je met elkaar kunt afspreken om ieder een eigen gebiedje te pakken om samen zoveel mogelijk collectibles te bemachtigen. Shifting Tombs is niet alleen heel erg leuk om te doen, maar dus ook nog eens lekker lucratief!

NIEUWE PLANNEN

Eén ding is me in ieder geval duidelijk geworden na mijn bezoek aan Jagex: de studio is ook na zestien jaar nog lang niet klaar met Runescape. Er wordt de komende tijd natuurlijk hard gewerkt aan Menaphos, maar er zijn zelfs alweer plannen voor een nieuwe uitbreiding (oeps, daar moest ik m'n mond nog effe over houden).

Als je wekelijks nog wat vrije uurtjes te besteden hebt, probeer Runescape dan eens een keer, want de game is na al die jaren geëvolueerd tot een geweldige MMORPG. En als je nu begint, kan je in juni meteen van The Golden City genieten. ✖

OP NAAR 17 SEPTEMBER 2013

JURJEN REVANCHEERT ZICH MET... GRAND THEFT

Je kunt natuurlijk niet élke klassieker spelen, maar dat Jurjen de vijfde GTA nog nooit had gespeeld, mag toch wel een schande genoemd worden. Gelukkig greep hij zelf deze rubriek aan om 'Revanche' te nemen en alsnog naar het zonnige Los Santos van GTA V te vertrekken.

In 1995 was ik voor het eerst in de VS, in Los Angeles nog wel. En ik genoot van alles. De overdaad aan reclames, de zwervers op straat, de palmbomen, dat iedereen er Engels sprak, al die tv's in mijn favoriete sportsbar (en ik hou niet eens van sport!), de efficiëntie en vriendelijkheid waarmee ik overal werd bediend... gewoon het idee echt effe helemaal in een andere wereld te zijn. Dat waar ik normaal gesproken videogames voor speel.
Toen ik eens rond middernacht, na een stuk of zes Budweisers (zelfs van dat pisbier genoot ik toen) terug van de sportsbar naar mijn hotel in downtown LA wandelde, werd ik door een donkere stem aangesproken: "Blijf in het licht, jongen, blijf in het licht", waarschuwde die mannenstem mij. Ik schrok, keek om en zag een zwerver, afgaande op zijn vuile kleren en slaapzak. Hij zei: "Je hoeft voor mij niet bang te zijn, hoor. Ik doe je niets. Maar je moet in het licht blijven. Overdag is downtown helemaal veilig, maar 's avonds niet. Dan laat LA z'n ware gezicht zien."

TWEEDEHANDS

In 2013 verscheen GTA V en iedereen had het erover. Iedereen leek het wel te spelen... behalve ik. Ik weet niet precies wat me destijds mankeerde, want delen III en IV had ik wel gespeeld, en die vond ik erg tof. Deel V speelt zelfs in Los Santos, de fictieve stad die zo overduidelijk is gebaseerd op het door mij zo geliefde Los Angeles. Ik zal wel te druk zijn geweest met de Mario's en Zelda's die rond die tijd verschenen.
In 2014 kreeg in een herkansing met een opgepoetste versie voor PS4 en Xbox One, maar ook toen hapte ik niet. Pas nu de rubriek Revanche mij aanmoedigde eens te denken over een gemiste game die ik alsnog graag wilde spelen, schoot het me te binnen: ik zou eindelijk GTA V gaan beleven!
Tweedehands exemplaartje van de PS4-versie aangeschaft (kost nog altijd vijftig euro), en gaan.

IDEE VAN EEN ZWERVER

Nog even terug naar die zwerver uit 1995. Ik raakte met hem aan de praat. Hij vroeg wat ik kwam doen in LA. Ik vertelde hem over de E3, de grootste videogamebeurs ter wereld. Hij zei: "Aah, dus je maakt videogames. Weet je, ik heb nog wel een idee voor een videogame. Dat je een crimineel speelt, en auto's moet jatten om uit handen van de politie te blijven."
Ik verzin dit niet. Twee jaar voordat de eerste GTA verscheen, stond een zwerver in LA al een soortgelijk idee met mij te delen.
Ik vond dat idee toen overigens niks. Typisch zo'n idee van een zwerver, die er misschien ooit van had gedroomd crimineel te worden. Of gewoon een hekel aan de politie had. Niks voor gewone mensen.
Uiteraard had de zwerver gelijk, en zat ik er helemaal naast. Effe lekker crimineel zijn en slechte dingen doen, in een virtuele omgeving, zonder werkelijke slachtoffers, is gewoon heerlijk. Zo ook in Los Angel... eh, ik bedoel natuurlijk Los Santos.

NETJES GEDRAG

Soms probeer ik weleens om me netjes te gedragen. Ik wacht voor rode stoplichten, parkeer op de daartoe aangewezen plekken en wandel netjes over de stoep. Tot er een vadsige vrouw aan komt lopen. Die moet ik toch echt effe tegen het trottoir stompen. En dan snel een auto jatten en proberen uit handen van de politie te blijven. Wat bijna lukt, totdat zo'n smeris zowat tegen me aanbotst. Waarna ik toch mijn gun op die gek moet legen. Wat uiteraard uitloopt op een hels drama dat eindigt met helikopters, explosies, swat-teams en een nauwelijks nog te ontlopen game over. Maar wat een lol!
Een andere manier om de game te spelen, is uiteraard het volgen van het verhaal en de missies die daarbij horen, en op dat vlak heeft Rockstar iets geweldigs neergezet.

ZIEKE STAD

Die zwerver uit 1995 had gelijk: LA heeft twee gezichten. Aan de ene kant is het die fraaie, zonnige









AUTO V





stad met palmbomen, mooie vrouwen, vriendelijk personeel en plenty uitgaansgelegenheden. Aan de andere kant is het een corrupte wereld met een diepe kloof tussen de haves en de have nots, de patsers en de zwervers, en blijkt de zonnige sfeer slechts een façade waarachter alles draait om geld, seks en macht.

En laat het maar aan Rockstar over om ons een kijkje achter die façade te gunnen. Wisselend tussen drie personages zelfs dit keer, waarvan Trevor natuurlijk al snel mijn favoriet werd. Want wie wil er nu niet zo heerlijk gestoord en meedogenloos een spoor van geweld door die mooie, zieke stad trekken?

SCHIETEN EN RACEN

Steeds als ik een nieuwe, grote GTA speel, denk ik dat het vervolg dat moeilijk zal kunnen overtreffen. En toch is GTA V dus echt weer een betere game dan GTA IV geworden. Ook naar mijn smaak, dus.

Dat deel 5 beter is dan 4 zit 'm voor mij grotendeels in de personages, hun interactie en de interessantere missies, zoals de heists. Maar ook in kleine verbeteringen die de game wat comfortabeler maken. Ik ben namelijk niet zo'n held in schieten en racen, en dus kan ik die verbeterde auto-aim en Franklins mogelijkheid om slo-mo te racen zeer waarderen. Nóg meer waardeer ik het feit dat missies tussentijds worden gesaved, zodat ik niet een heel lang stuk opnieuw hoef te rijden als ik het daaropvolgende vuurgevecht verknal.

In open-wereld games ontstaan altijd wel momenten die wat herhalend of ergerlijk zijn, maar die momenten zijn zeer schaars in GTA V.

Game: Grand Theft Auto V
Release: 17 september 2013
Cijfer: 100
Reden van niet spelen:
Waarschijnlijk was ik te druk met de Nintendo games die destijds verschenen. Of was mijn persoonlijke scheidingsdrama toen al begonnen?
Verouderd? Geenszins, maar dat komt natuurlijk ook doordat ik een beetje vals heb gespeeld door de opgepoetste PS4-versie te kiezen.
Aanrader? Het voelt een beetje dom om iets aan te raden wat iedereen al veel langer en uitgebreider heeft gespeeld dan ik, maar toch, eh: aanrader.

AAN DE HAAL

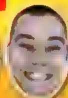
Het verbaast me niets dat GTA V een van de best verkochte en hoogst gewaardeerde games ooit is geworden. GTA V is een meesterwerk, een nieuw hoogtepunt in de serie, op grote afstand van de concurrentie.

Ik vraag me weleens af of die zwerver uit 1995 iets heeft meegekregen van de GTA-serie en het succes ervan. Misschien denkt hij dat ik een ontwikkelaar was die destijds met zijn idee aan de haal is gegaan. Misschien waarschuwt hij 's nachts nog steeds naïeve toeristen om in het licht te blijven, om vervolgens over het door hem bedachte GTA te beginnen.

Maar waarschijnlijk is hij al lang dood. Want have nots worden niet oud, daar in LA. ✖

2013

SCORE 100



Als je van de Grand Theft Auto serie houdt, en in het bijzonder erg veel genoten hebt van San Andreas, dan ga je dagen en dagen aan zuivere, onvervalste lol uit GTA V melken. Dat is een garantie die ik graag zou willen onderstrepen met de eerste 100 die ik ooit heb uitgedeeld.

2015

GTA V PORT/REMAKE

2017

SCORE 98



Ik ben het helemaal met Wouter eens, maar vind de sprong voorwaarts ten opzichte van de voorganger nét niet groot en baanbrekend genoeg om voor de hoogste score te gaan. Maar toch: absoluut meesterwerk, en als je 'm nog niet hebt gespeeld, moet je je schamen en 'm vandaag nog halen.





REVIEW

VR MUSTHAVE AWARD

FARPOINT

DE BESTE VR-FPS TOT NU TOE!

Vorig jaar maakte ik voor het eerst kennis met Farpoint en kreeg ik een plastic gun in m'n handen gedrukt om mee te knallen. Pas nu begrijp ik wat een toffe toevoeging die gun is voor deze game!



Tijdens een missie in de ruimte probeer je te docken met je space station, maar dat gaat gruwelijk mis. Samen met andere astronauten word je een gigantisch zwart gat ingezogen en kom je op een onbekende planeet terecht.
In Farpoint ga je op zoek naar de andere astronauten die het ongeluk overleefd hebben en knal je je gun leeg op alle beesten die je tegenkomt.

Knalfestijn

De game komt wat langzaam op gang, maar na een uurtje gaat het los en wordt het een redelijk pittig knalfestijn. De vijanden, vooral spinnen en krab-achtige beesten, worden steeds groter en zijn steeds lastiger te verslaan, maar de moeilijkheid zit 'm vooral in de hoeveelheid vijanden waar je mee te dealen krijgt. Je wordt regelmatig overrompeld door een enorme massa en dat geeft vooral in VR een beklemmend en opgejaagd gevoel.
De vette graphics helpen ook mee, want Farpoint is - naar VR-begrippen - een mooie game. Textures zien er zowaar enigszins scherp uit en de planeet waarop je bent geland kent vele verschillende omgevingen die prachtig in beeld komen. Ik ben zelfs meerdere keren effe gestopt om van het uitzicht te genieten.

Aim Controller 'verplicht'

Farpoint heeft een nogal standaard verhaal, maar gelukkig is de gameplay interessanter... mits je over de Aim Controller beschikt. De game is weliswaar met een gewone controller te spelen, maar als je dat van plan bent, moet je een vol punt van de score afhalen. De Aim Controller maakt Farpoint namelijk zoveel vetter dat je eigenlijk verplicht bent die gun aan te schaffen. Farpoint inclusief Aim Controller kost je 90 euro, maar is het geld zeker waard. De Aim Controller ziet er in-game rete spectaculair uit en alle bewegingen die je ermee maakt, worden naar de game vertaald. Je kunt de gun niet alleen van alle kanten bekijken, maar er vooral heel secuur mee richten. Je houdt de gun exact vast zoals je dat ook in het echt zou doen en dat zie je tevens in-game, wat de illusie dat je daadwerkelijk op een vreemde planeet rondloopt absoluut vergroot. De gun is zo accuraat dat als je door het vizier kijkt, je een laserpointer ziet en je gegarandeerd nooit mist.

Space Marine

Farpoint is duidelijk ontwikkeld voor gebruik met die gun en bestuurt dan ook veel minder fijn met de normale DualShock controller. Spelen met de Aim Controller werkt echter zo goed dat je op hectische momenten als een ware space marine aan het huishouden bent op de vijandige planeet.
Als je lekker in de flow zit, is Farpoint een van de meeste spectaculaire VR-ervaringen van dit moment. Een VR Must Have dus!

ANDERE AIM CONTROLLER GAMES?

Farpoint is de eerste game die gebruikmaakt van de Aim Controller, maar binnenkort kun je ook met de gun knallen in Arizona Sunshine, Dick Wilde, Brookhaven Experiment, ROM: Extraction, en er komen er nog meer aan...



SCORE:



KOTSGEHALTE:



ZITTEN OF STAAN?

Het is mogelijk om Farpoint staand te spelen, maar na een kwartiertje ben ik toch echt gaan zitten. Als je staat wordt de illusie wel groter, maar je wordt ook eerder duizelig. Daarnaast is zitten veel relaxter en kan je beter mikken als je de gun en je handen een beetje op je benen kunt laten rusten!

STAR VR

POTENTIËLE KONTSCHOPPER

Op de E3 van 2015 had ik voor het eerst Star VR op m'n hoofd en ik was er toen niet erg van onder de indruk. Inmiddels heb ik de headset opnieuw geprobeerd en ben ik een stukkie enthousiaster geworden.

Star VR is de headset van Starbreeze Studios en werd op de E3 van 2015 aangekondigd. Ik speelde er een demo van The Walking Dead mee inclusief shotgun accessoire, maar er zat te veel vertraging in de headset, de tracking was kut en de demo was niet boeiend. De rolstoel waar je in moest zitten tijdens het spelen werd nota bene door het personeel heen en weer geschud op 'spannende' momenten!

Field of view

Acer ziet echter toekomst in Star VR en heeft onlangs negen miljoen dollar in dit project geïnvesteerd. Ik had de kans om op een Acer event in New York de headset opnieuw te proberen en daar werd me al snel duidelijk dat de devs de afgelopen twee jaar niet stil hebben gezeten. Het vette van Star VR is de resolutie en de field of view (FoV). In tegenstelling tot de concurrentie, maakt Star VR gebruik van twee horizontale beeldschermen; hierdoor krijg je een veel bredere FoV en is het 'kijkdooseffect' compleet verdwenen. De FoV van alle VR-headsets zit op zo'n 110 x 110 graden, maar Star VR zit op 210 x 130.

De resolutie van Star VR is ook een flinke stap voorwaarts. De HTC Vive en Oculus Rift hebben een resolutie van 2160x1200, wat neerkomt op 1080x1200 per oog. PS VR zit daar zelfs nog onder met een resolutie van 1920x1080, oftewel 960x1080 per oog. Star VR heeft een resolutie van 5120x1440, dus 2560x1440 per oog. De beelden zijn dan ook scherper en het screendoor effect, waarbij je de individuele pixels kunt zien, is zo goed als verdwenen.

Perfecte tracking

De tracking van Star VR is een soort combinatie van wat Oculus en HTC doen, met externe camera's, waardoor room scaling mogelijk is. In tegenstelling tot twee jaar geleden werkt het nu als een malle en hadden de headset en de gun accessoire perfecte tracking. Tijdens een shooter met snelle bewegingen had ik overal om me heen dezelfde tracking, vergelijkbaar met de HTC Vive.

Wat echter nog wel verbeterd moet worden, is de latency in de headset. De devs konden me slechts vertellen dat er nog aan wordt gewerkt, maar ik heb 't vermoeden dat de refreshrate op 60Hz ligt en voor VR heb je echt minimaal 90Hz nodig. Er zit vertraging in wat je doet en wat je ziet, en er ontstaat een waas bij snelle bewegingen waar je kotsmisselijk van wordt.

Baksteen

Een ander punt is het comfort. Star VR heeft net als de HTC Vive en de Oculus Rift een skibril design, waardoor het gewicht van de headset op je gezicht hangt. Star VR is zeker drie keer zo zwaar als de HTC Vive en dat is al een flinke baksteen. Daarnaast zit je nog steeds vast aan draden, die gekoppeld worden aan een PC. Star VR wordt helaas niet draadloos, in tegenstelling tot de opvolgers van de HTC Vive en Oculus Rift.

De brede FoV en hogere resolutie schopt de kont van de andere VR headsets en de tracking is zo goed als perfect, maar er moet nog flink wat worden gedaan aan de beeldschermen en het comfort van de headset. Sowieso wil je niet weten wat voor monster PC je nodig hebt om Star VR aan te sturen, maar ach; voorlopig heeft de headset toch nog geen releasedate. ✖

FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH

Power Unlimited kent een rijke historie van (gefaalde) filmrubrieken, maar die waren allemaal niet door Wouter geschreven. Gewapend met een flinke lading zelfingenomenheid plus een hele berg kennis, presenteert hij wederom twee pagina's vol berichten en meningen uit de wereld van bewegende, geregisseerde, non-interactieve beelden.



WONDER WOMAN

HET DCEU IS EINDELIJK OP DE GOEDE WEG

Wonder Woman is de meest recente film in het kwalitatief dubieuze DCEU, het filmuniversum van Warner Bros. over de superhelden van DC Comics. Na het okay-ish Man of Steel, het crappy Batman v Superman en het nog minder indrukwekkende Suicide Squad, is Wonder Woman gelukkig wél een leuke film geworden en daar ben ik fucking blij om!

Maar nog fijner is het feit dat Wonder Woman niet alleen een vrouwelijke superheldin in de hoofdrol heeft (hoewel Chris Pine ook wel veel in de spotlight staat), maar ook nog eens een vrouwelijke regisseur heeft! Waarom dit zo tof is, behalve dan dat politiek correcte overtuigingen lekker hip zijn? Nou, luister eens: het grootste probleem dat de meeste mensen hebben met Hollywood is dat die blockbusters allemaal zo op elkaar lijken. Al die superheldenfilms in drie akten met saaie schurken en een groot CGI-spektakel op het einde, daar wordt niet iedereen elke keer even blij van. Nou zou ik niet durven beweren dat die voorspelbaarheid te wijten is aan alle blanke mannen werkend in de filmindustrie of de wensen van de overwegend witte bezoekers, maar het helpt ook niet echt.





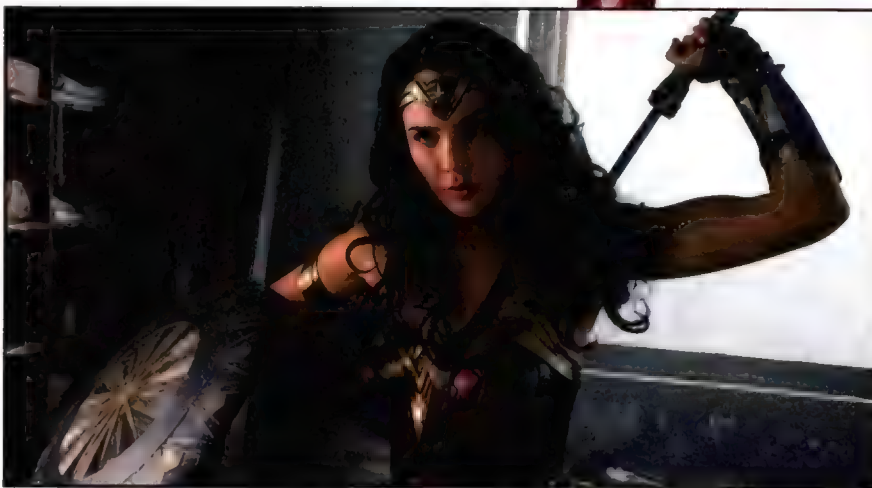
Want we willen toch verrast worden in de bios? Toen de gekke Deadpool het hele superheldenuniversum op z'n kop zette, werd iedereen hartstikke blij. En toen Arrival als scifi-film ons liet nadenken in plaats van met lawaai en actie uit de stoel blazen, klonk er gejuich! Nou zijn deze films niet per se de beste voorbeelden omdat ze beide door blanke mannen geregisseerd zijn, maar ze zorgden wel voor afwisseling. Voor... jawel, diversiteit!

VROUWELIJKE TOUCH

Weet je wat ook zorgt voor diversiteit? Diverse mensen films laten maken. Mensen van verschillende afkomst, ras en geslacht die allemaal een andere kijk op zaken hebben, een andere visie hebben, en daarmee onze blik verruimen. Ons verrassen.

Zo merk je aan Wonder Woman ook duidelijk een vrouwelijke touch, een bijna ondefinieerbaar iets dat van een - in de basis - redelijk standaard avonturenfilm over een superheld, toch iets anders maakt.

Want terwijl Hollywood bijna plichtmatig aan diversiteit probeert te doen omdat ze geen linkse rakkers op hun dak willen krijgen, terwijl ze stiekem gewoon denken dat we nog steeds dezelfde films willen, is er genoeg bewijs waarmee aangetoond kan worden dat we nieuwe, verse dingen fijn vinden. Een vrouw die een blockbuster superheldenfilm regisseert bijvoorbeeld. Inmiddels zijn de eerste box office cijfers binnen en het lijkt erop dat Wonder Woman een kraker wordt, en daar ben ik fucking blij om.. Niet alleen omdat vrouwen in Hollywood wel een succesje kunnen gebruiken, maar het zou ook fijn zijn als de beste DCEU-film tot nu toe krijgt wat ie verdient. Dan kan het eindelijk echt een concurrent van Marvel Studios worden... het liefst onder leiding van Joss Whedon. Check dit trouwens ook effe: **pu.nl/WonderWomanReview**





HET IS DEZE ZOMER FIJN EEN SERIEKIJKER TE ZIJN

De eerste maanden van 2017 heb ik bijna alleen maar Star Trek gekeken: Voyager, OS, The Next Generation, Deep Space Nine en Enterprise; ik keek ze allemaal, dus bleef er weinig ruimte over voor ander kijkgenot. Totdat ik allemaal goede geluiden hoorde over verse series, en er nieuwe seizoenen begonnen van favorieten die ik al een tijdje volg. Waardoor ik dus uit m'n Trekkie-comfortzone gelokt werd. Wat die lokkers waren? Deze pareltjes:

AMERICAN GODS

Gebaseerd op een boek van Neil Gaiman over de strijd tussen moderne en oude goden en een extreem coole dude genaamd Shadow Moon, die tussen de strijdende partijen terechtkomt. De serie heeft een heerlijk duister, moody en tegelijk sexy stijltje en de twee hoofdrolspelers zijn fucking bazen.



FARGO SEIZOEN 3

Ondanks dat ik er recent achter ben gekomen dat deze serie helemaal niet gebaseerd is op ware gebeurtenissen, wat de bewering aan het begin van elke aflevering een leugen maakt, ben ik nog steeds fan. De droge humor in combinatie met de bikkelharde situaties en onverwacht (ultra-)geweld, maken van elk seizoen weer een reeks vol aangename verrassingen en grote gniffels. Dit seizoen is het genieten geblazen van een van m'n favoriete actrices, Mary Elisabeth Winstead, en een dubbelrol van Ewan 'Obi-Wan' McGregor.



THE LEFTOVERS SEIZOEN 3

Nog geen groot commercieel succes, maar niettemin een zeer mysterieus meesterwerkje waarin een paar topacteurs helemaal losgaan op de meest vage gebeurtenissen. Als je hier nog aan moet beginnen, hou er dan even rekening mee dat The Leftovers pas écht losgaat in seizoen 2. Maar het is het doorbijten zeker waard!



TWIN PEAKS SEIZOEN 3

Deze kneiter, KNEITERvage serie is moeilijk aan te raden als je niet van het eerste seizoen uit het begin van de 90's genoten hebt, maar mocht je zo'n fijnproever zijn, maak je dan maar klaar voor iets MINDBOGGLING FANTASTISCH! Alle hooggespannen verwachtingen worden waargemaakt in een serie die het woord 'vreemd' weet te ontstijgen en daarmee in hele nieuwe dimensies van fucked up belandt. Zien is geloven.



LEGION

Over vreemd gesproken; ook Legion weet flink met je brein te kloten. In principe is dit een Marvel serie, maar het is niet vergelijkbaar met iets anders superheld-achtigs in de bios of op tv. Het gaat namelijk over David Haller, die in de comics de zoon is van de welbekende X-Men leider prof. Charles Xavier, een van de krachtigste, telepathische mutanten op de aarde. Ook David heeft realiteitsbuigende powers en dat maakt Legion een zeer bijzondere serie, want de schrijvers en regisseurs lijken volledige vrijheid te krijgen in alle bizarre shit die ze bedenken. En al dit gefuck met tijd en ruimte ziet er niet eens cheap uit! Misschien dat je een beetje moeite zult hebben met het daadwerkelijke verhaal volgen door alle idioterie, maar meestal is het prima om je gewoon mee te laten voeren met de mooie kleurtjes, zweverige deuntjes en bijzondere effecten.



VAAGSTE FILMNIEUWS VAN DE MAAND

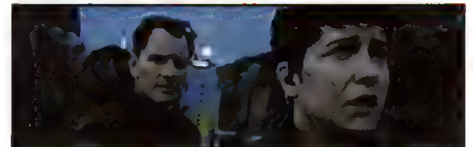
New Mutants wordt een film gebaseerd op een groep jonge mutanten uit de comicwereld van Marvel, waardoor je automatisch iets X-Men-achtigs verwacht, nietwaar? WRONG!!!! New Mutants wordt een 'full fledged horrorfilm', zo beloven de makers, wat natuurlijk best weird is. Ook een beetje onheilspellend, want dit werd ook min of meer gezegd over de laatste Fantastic Four film, iets dat niet helemaal lekker uitpakte… op z'n zachtst gezegd.



ZOMERFILMS ROUND-UP

MEH:

Alien Covenant



ALLEEN VOOR DE ECHTE FANS:

Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales/Salazar's Revenge



VERRASSEND LEUK:

King Arthur: Legend of the Sword



SCHIJNT ÉCHT KUT TE ZIJN:

Baywatch



FLORIANS HARDWAREHOEK



Deze maand is Florian behoorlijk onder de indruk van een headset die geluid doorgeeft via trillingen in je kaakbeen! Verder een mechanisch toetsenbord van Kingston en de vetste RAM-modules ooit.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

AFTERSHOKZ

TREKZ TITANIUM

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

IN DE BIJNA TIEN JAAR DAT IK BIJ PU ZIT, HEB IK HEEL WAT HEADSETS OP M'N KNAR GEHAD, MAAR ZO SPECIAAL ALS DE AFTERSHOKZ TREKZ TITANIUM KWAM IK ZE NOG NIET TEGEN.

De Trekz headsets hebben namelijk geen conventionele drivers, nee; het geluid komt bij de Trekz via trillingen door je kaakbeen in je oor terecht! Je plaatst de headset net voor je oor, onder je slaap. Op magische wijze komen de trillingen dan via je kaakbeen in je trommelvlies terecht, waardoor je de muziek hoort.

Het voordeel hiervan is dat je oren vrij blijven en je omgevingsgeluid nog steeds goed kunt horen. Zo werkt de Trekz bijvoorbeeld fantastisch (en veiliger) op de fiets, of tijdens het sporten. Cool detail: het leger gebruikt deze techniek al jaren in z'n headsets.

Het nadeel is dat er blijkbaar geen bastonen doorgegeven kunnen worden via je kaakbeen, want het geluid klinkt erg 'blikkerig', alsof de treble vol openstaat en de bass is dichtgedraaid. Dit kan je oplossen door de meegeleverde oordopjes in je oren te plaatsen. Door je oren af te sluiten ontstaat er een soort klankkast in je hoofd en wordt de bass zelfs overdreven, alsof de treble compleet uitstaat en de bass vol open.





De techniek is cool en er zijn zeker situaties te bedenken waarin de Trekz beter werkt dan normale headsets, maar voor 150 euro had ik een hogere geluidskwaliteit verwacht.

PRIJS: € 149,-

KINGSTON

HYPERX ALLOY FPS

KINGSTON STAAT BEKEND OM ZIJN SSD'S, FLASH EN RAM-GEHEUGEN, MAAR MAAKT TEGENWOORDIG OOK HELE TOFFE GAMING PRODUCTEN, ZOALS HET HYPERX ALLOY FPS KEYBOARD.

De Alloy FPS is een mechanisch toetsenbord in een stalen frame, waardoor het toetsenbord stevig aanvoelt en je niet bang hoeft te zijn dat ie stuk zal gaan als je 'm in je tas stopt. Je krijgt er zelfs een hoes bij om het toetsenbord in mee te nemen.

De Alloy FPS heeft daarnaast LED-verlichting die je zelf in kunt stellen. Wel jammer dat alleen rood beschikbaar is, zeker omdat het licht van de LED's fantastisch weerkaatst op het stalen frame.

Sowieso ontbreekt het aan features op dit toetsenbord: geen programmeerbare macro toetsen en geen audiojack voor je headset, bijvoorbeeld. Een USB-poort is er wel, maar die is puur voor het opladen van iets als je telefoon. Het is geen passthrough USB, dus je kunt er geen muis of stick op aansluiten.

Het maakt van de Alloy FPS een vrij standaard mechanisch toetsenbord. De kwaliteit is verder prima, maar voor deze prijs had ik wat meer verwacht.

PRIJS: € 129,-



G.SKILL

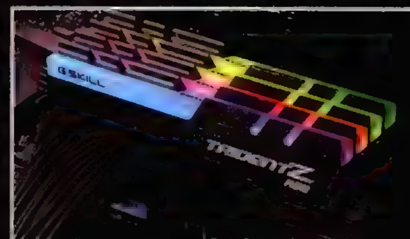
TRIDENTZ 32GB 3000MHZ

RAM-GEHEUGENS MET LED'S ZIJN AL LANG GEEN UITZONDERING MEER, MAAR G.SKILL DOET ER EEN SCHEPJE BOVENOP MET HET TRIDENTZ RGB RAM.

De RAM-geheugens zijn beschikbaar in verschillende snelheden van 2400Mhz tot een whopping 3866Mhz, maar volgens G.Skill zijn ze zelfs te overclocken naar ruim boven de 4000Mhz! Met de performance zit het dus wel goed, maar TridentZ RGB RAM koop je vooral voor het design en de meesterlijke LED's.

De bijna belachelijke hoeveelheid LED's in de RAM-modules geven een meesterlijk effect, zeker omdat de LED's onafhankelijk van elkaar een andere kleur kunnen weergeven. Met vier modules, oftewel 32GB, krijg je een ware regenboog aan kleuren in je case. De TridentZ RAM-modules hebben zelfs volledige ondersteuning voor Asus Aura, zodat je de rest van de LED's in je PC (van je videokaart of moederbord) kunt syncen met elkaar!

Ik had 32GB te leen, op 3000Mhz, en daar betaal je 299 euro voor. Behoorlijk pittig geprijsd dus, maar als je fan bent van LED's, zijn de G.Skill TridentZ RAM modules de vetste optie. Ik heb ze met pijn in m'n hart weer uit m'n PC getrokken.



PRIJS: € 299,-

DRUK OP R2 OM JE ZOON TE VERMOORDEN





Heel erg teleurgesteld dat Wouter Injustice 2 mocht doen, was Samuel gelukkig niet, want hij had het veel te druk met een andere game die om veel te sterke vechtersbazen draait: het zevende deel in de succesvolste fightinggame serie aller tijden!

Tekken 7 is eigenlijk alweer het tiende deel; we mogen de uitstekende twee Tekken Tag Tournament games immers niet vergeten, en ook het geslaagde free-to-play experiment Tekken Revolution ligt nog vers in mijn geheugen. Toch voelt Tekken 7 als een verse, welkome toevoeging aan de serie, aangezien de laatste twee games (Tag Tournament 2 en Revolution) géén hoofdgames waren en weinig grote veranderingen met zich meebrachten. Besef dus even dat Tekken 6 ondertussen alweer een kleine zeven jaar oud is!

Een nieuw deel was dus geen overbodige luxe, ook gezien het feit dat er überhaupt nog geen Tekken was voor de huidige generatie consoles.



Eddy haalt de inspiratie voor veel van zijn moves uit de Kamasutra.

Superaanvallen

Na drie volle dagen Tekken spelen, ben ik tot de conclusie gekomen dat de serie... niet heel erg veranderd is. Het is nog altijd een relatief zware doch toegankelijke fighter waarbij de nadruk ligt op het hooghouden van je tegenstander; dus als je ooit eerder een Tekken gespeeld hebt, zul je zonder problemen uit de voeten kunnen met deel 7.

Voor veel mensen is dit een geweldig gegeven; zij willen immers gewoon hun favoriete fighter van vroeger kunnen herbeleven, op hun huidige console, met betere graphics. Tekken 7 is voor hen perfect. Maar persoonlijk vind ik de serie al geruime tijd kwalitatief stagneren, en dit vervolg heeft dat gevoel niet helemaal weggenomen. Niet dat er geen veranderingen aan de gameplay zijn, hoor! Integendeel: er zijn een handjevol nieuwe mechanics toegevoegd waar de serie, naar mijn mening, al sinds Tekken 4 om schreeuwt, en... Tekken heeft eindelijk superaanvallen!

"Het is gewoon weer Tekken en het is allemaal weer net iets gelikter. That's it."



Belangrijk bij de voorbereiding van een gevecht is het natmaken van wijs- en middelvinger om vervolgens de windrichting te bepalen.

Flitsend

Het leuke aan Tekken was altijd dat het relatief realistisch was. Je had een knop voor elke ledemaat, en door die af te wisselen kon je toffe combo's uitvoeren. Het was simpel, toegankelijk en effectief.

Maar Tekken is tegelijkertijd ook een serie waarin de hoofdpersonen letterlijk in demonen veranderen en lasers schieten uit het derde oog op hun voorhoofd, dus velen vroegen zich al een tijd af waar nou die grote, dure, cinematografische superaanvallen bleven. Nou, die zijn er eindelijk. Als je health bijna op, wordt namelijk automatisch Rage geactiveerd: een status die je in Tekken 6 iets sterker maakte, maar die je in Tekken 7 toegang geeft tot twee unieke aanvalsopties.

De eerste is Rage Drive, wat krachtigere versies zijn van normale aanvallen, waarmee je combo's makkelijker kunt verlengen. De tweede optie is de flitsende Rage Art, die je op simpele wijze een uiterst flitsende superaanval laat uitvoeren. De eerste optie is beter voor de ervaren speler, die dus wel lange combo's kan uitvoe-



weetje • weetje

Tekken 7 bevat bijna veertig personages, waarvan negen nieuwe. De meest opvallende is Lucky Chloe, een tenger meisje in een kattenpakje; een satirische representatie van westerse nerds die geobsedeerd zijn door populaire Japanse cultuur.

ren, maar de tweede optie zal de meeste spelers meer bekoren én geeft de Tekken franchise een broodnodige, cinematografische boost.

Strategie

Toch was mijn favoriete nieuwe toevoeging de Power Crush. Dit zijn normale aanvallen met één groot voordeel: ze worden niet onderbroken door hoge en midden aanvallen. Je incasseert dus nog wel schade, maar dat weerhoudt je er niet van om de Crush alsnog uit te voeren. De enige manier om een Power Crush tegen te houden, is dus door een lage aanval of een worp uit te voeren. Het is eigenlijk wat in de meeste vechtgames 'super armour' wordt genoemd en het werkt in Tekken echt heel lekker. Het zorgde er onder andere voor dat ik iets dichter bij mijn tegenstander in de buurt bleef dan normaal, zodat ik meteen een lage schop of worp kon uitvoeren als ik hem of haar een Power Crush zag uitvoeren. Power Crush verandert niet de gehele dynamiek van de game, maar het voegt wel iets meer strategie toe aan een gemiddeld potje Tekken.



Wat een bitch, zeg. Echt een Tekkenwijf!

Lachwekkend

Zeer teleurgesteld ben ik in de verhaalmodus, waarvan men beloofde dat ie groots, episch en duisterder dan ooit zou zijn. Het eindproduct is echter erg kort en vooral een beetje lachwekkend uitgevoerd.

Het verhaal draait om een journalist die de waarheid achter de oorlog tussen de drie machtswellustige leden van de Mishima familie (Heihachi, Kazuya en Jin) probeert te ontrafelen, maar het verhaal ontspoort al voordat je de controller hebt opgepakt. Personages worden geïntroduceerd als zeer belangrijk maar komen vervolgens niet of nauwelijks terug, er gaan continu personages dood maar-dan-toch-niet en het einde is zo open als maar kan. Het beloofde 'einde van de Mishima verhaallijn'? M'n reet.

De Story mode is verder een vermakelijk rotzooitje, hoor! Alles komt er immers in voor: robotmeisjes met kettingzaagarmen, soldaten met pestmaskers, vader en zoon die vechten in een actieve vulkaan, Akuma van Street Fighter die bloedserieus komt meevechten... In het level van Lars kun je zelfs effe schakelen naar een extreem simpel third-persoon shooter perspectief, inclusief machinegeweer, dus ik zou liegen als ik zou zeggen dat ik de Story mode niet vermakelijk vond. Maar als je kijkt naar hoe games als Mortal Kombat X en Injustice 2 hun verhaalmodi hebben uitgevoerd, dan is wat je hier krijgt maar karig. Ja, ik weet het, niemand speelt een fighter voor het verhaal, maar een degelijke singleplayer is wel belangrijk.

Geniaal

Nee, Tekken 7 moet het hebben van zijn verfijningen, niet van z'n bombastische meuk. De game laat je bijvoorbeeld afspeellijsten maken met de muziek van alle voorgaande Tekken games, wat erg vet is. Ook kun je zelf kiezen aan welke kant van het scherm je wil spelen (ongeacht wat je tegenstander gekozen heeft; alles wordt dan gewoon gespiegeld) wat een simpele doch geniale toevoeging is die elke vechtgame vanaf nu nodig heeft. Dat is waarom je Tekken 7 wil spelen: het is gewoon weer Tekken, en het is allemaal weer net iets gelikter. That's it.

COMPATIBLE MET PS VR

De PS4-versie van deze game is ook compatibel met de PlayStation VR-headset! Althans... de game bevat één extra modus die speciaal voor de bril gemaakt is. Verwacht er echter niet te veel van: VR Battle is een soort uitgeklede Training mode waarin je, met je VR-headset, de actie tussen twee vechters vanuit alle hoeken kunt bekijken, terwijl je in- en uitzoomt en slow-motion toepast.

Het is een leuke demonstratie van hoe mooi de game is, maar verder slechts een oppervlakkige gimmick die je hoogstens één keer probeert.



LingXiaoyu is oproepkracht als verkeersregelaar wanneer op een gevaarlijk kruispunt de stoplichten uitgevallen zijn.

weetje • weetje

Je kunt personages volledig customizen met kledingstukken en accessoires die je spelenderwijs verzamelt. Mijn Akuma ziet er nu uit als een leernicht met een cowboyhoed en een gigantische pizza op z'n rug. Echt waar.

SCORE 84

Tekken 7 is een prachtige fighter met een paar kleine, toffe vernieuwingen. Door gebrek aan ware innovatie voelt de game helaas niet aan als de overtreffende trap, maar het feit dat de serie überhaupt de sprong naar de huidige generatie heeft gemaakt, maakt een hoop goed.

SAMUEL



Vier uur voor de Story mode. Met de overige moeilijkheidsgraden en extra modi ben je véél langer bezig, en de multiplayer blijft eindeloos leuk.

4+ UREN



BASICS

FIGHTER
BANDAI NAMCO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/GAMES/TEKKEN-7



FRISSE SCIFI DARK SOULS

THE SURGE

Een nieuwe maand betekent een nieuwe game 'geïnspireerd' door Dark Souls. De klonen beginnen Samuel bijna de neus uit te komen, maar gelukkig is The Surge net origineel genoeg om onze Iberiër te kunnen bekoren.

HÉ, DEZE ACTIE LEIDT TOT OLIEVERLIES MET ALLE GEVOLGEN VAN DIEN. KEN JIJ DE MILIEUREGELS NIET?

JAWEL! VAN EEN RUIMTE DIE IS INGERICHT VOOR HET BATTLEN OP LEVEN EN DOOD WAARBIJ MINSTENS ÉÉN MECHANISCH APPARAAT BETROKKEN IS, MOET DE VLOER VLOEISTOFDICHT ZIJN EN MOET HET MATERIAAL VAN DE VLOER OVER EEN DIKTE VAN 0,05 METER, GEMETEN LOODRECHT OP DE BINNENZIJDE, ONBRANDBAAR ZIJN. DOORVOERINGEN VAN KABELS OF LEIDINGEN DIENEN EVENEENS VLOEISTOFDICHT TE ZIJN AFGEWERKT.

The Surge is een beetje ongelukkig getimed. Want hoewel het een gat lijkt te vullen dat achtergelaten is door de onlangs beëindigde Dark Souls franchise, komt deze game slechts een kwartaal na het fenomenale Nioh uit. Ik ging The Surge dus automatisch vergelijken met zowel de Dark Souls franchise als de beste kloon tot op heden, en dat heeft niet heel erg in het voordeel van The Surge gewerkt.
Gelukkig heeft deze game genoeg eigen identiteit om als meer dan slechts een kloon gezien te worden; qua gameplay heeft The Surge zelfs wat interessante ideeën te bieden (zie kader).

weetje weetje
De game is volledig gericht op de singleplayer ervaring en bevat geen enkele vorm van multiplayer.

Op ambulances staat dat woord in spiegelbeeld zodat je het kan lezen als je in je achteruitkijkspiegel kijkt. De slogans op dit wapen zijn precies zo geplaatst dat je slachtoffer ze nog net kan lezen als z'n hoofd er wordt afgehakt.

Drones

Het meest unieke aspect aan The Surge is z'n setting. De game heeft een toffe, futuristische, industriële setting die eigenlijk verdomd realistisch aanvoelt en het best te vergelijken is met de films van Neill Blomkamp (zoals Elysium). Vijanden bestaan uit mechanisch versterkte mensen, robots, drones en machines, en dat is erg verfrissend in een genre dat esthetisch voornamelijk op mythologie en fantasy leunt.
Opvallend is hierbij wel hoe vergelijkbaar de gameplay blijft: wat een gigantisch monster met vuuradem zou zijn in Dark Souls, is hier een reusachtige constructierobot met hijskraanarmen en een laser.

"Een toffe, futuristische, industriële setting die eigenlijk verdomd realistisch aanvoelt".

Dat is wat The Surge dan ook het allerbeste doet: bijna hetzelfde zijn als de Souls franchise (geduldige combat, doolhofachtig leveldesign, hoge moeilijkheidsgraad, etc.) maar op een manier die, puur dankzij z'n esthetiek, toch fris aanvoelt. Draken en ridders zijn tof, maar The Surge bewijst dat we wel weer toe waren aan robots en mecha's enzo.

Diversiteit

The Surge is een uiterst capabele Dark Souls kloon die verrassend snel en strak wegspeelt, en die dankzij z'n unieke scifi-setting terecht meer aandacht opeist dan veel andere titels in dit nog immer uitdijende subgenre.
Het grootste probleem van de game is eigenlijk simpelweg dat het, vergeleken met z'n genregenoten, overduidelijk minder geld en aandacht heeft gekregen. The Surge is geen kleine game, maar mist de thematische diversiteit die de Souls games wel hebben. Zo is bijna elk gebied een industrieel ogende locatie, en dat doet heel erg af aan het gevoel van schaal en variatie. Ook het gebrek aan grootse, epische boss battles (The Surge heeft er maar een handjevol) is hier een jammerlijk voorbeeld van.
Maar laat dat je niet tegenhouden! Wie geen genoeg kan krijgen van de Souls formule (en Nioh al gespeeld heeft) zal zich kostelijk vermaken met The Surge.

weetje weetje
Je kunt aan het begin kiezen uit twee soortgelijke doch subtiel verschillende speelstijlen: licht bepantserd en snel, of zwaar bepantserd en krachtig.

GIMMICK OF INNOVATIE?

De voornaamste gimmick van The Surge is dat je bij de meeste humanoïde vijanden kunt kiezen welk lichaamsdeel je wil aanvallen. Dit heeft twee toepassingen: je kunt vijanden sneller doden door te focussen op onbeschermde lichaamsdelen, of je kunt er juist voor kiezen om schade te doen aan ledematen die beschermd worden door mechanische onderdelen. Dit laatste maakt de confrontatie moeilijker, maar geeft je wel de kans om vervolgens de blauwdruk van het onderdeel te verkrijgen zodat je het zelf kunt gebruiken.
Dit systeem maakt gevechten een tikkeltje interessanter en is vooral een immens fijne en originele manier om nieuwe loot te vergaren; een die afhangt van keuze in plaats van geluk. Dit is de ware nalatenschap van The Surge.

SCORE 74

The Surge is zeker geen Dark Souls, Bloodborne of Nioh, maar het is wel de eerste échte westerse Souls kloon die iets tofs en nieuws met een onderhand erg bekende formule weet te doen. Een tweede The Surge game met een groter budget zou heel fijn zijn!

SAMUEL



Een degelijke speler die op zijn of haar gemakje elk hoekje van de speelwereld uitkamt, kan binnen dertig uur de aftiteling bereiken.

30 UREN



18

BASICS
ACTIE RPG
DECK 13 - FOCUS
HOME INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

ALLES EN NOG NIETS

PREY

Prey valt in een diep dal van 'nobody gives a fuck', maar onder degenen die de game wel een kans gegeven hebben, lopen de meningen flink uiteen. Wouter wil jullie vertellen dat je Prey alleen moet spelen als je geen backlog moet wegwerken, of als je een heel specifieke soort gamer bent...

Prey is in principe een behoorlijk ambitieuze game. Het heeft ontzettend veel elementen in zich die van andere titels 'geleend' zijn, wat het best een uitgebreid potje van vele soorten, eh... gameplays maakt.
Ding is, dat ontwikkelaar Arkane Studios eigenlijk geen gimmick heeft verzonnen om het geheel aan op te hangen, waardoor het compleet een eigen smoel mist. Een gevalletje van 'Jack of all trades, master of none', mocht die uitspraak je iets zeggen. Geen wonder dat Bethesda daarom maar besloten heeft een oude franchise te nemen en diens naam op deze game te plakken, een keuze die alleen marketingtechnisch ergens op slaat. Ik zal even alle titels langsgaan waar Prey mee vergeleken wordt, om aan de hand daarvan aan te tonen wat er beter had gekund aan deze game.

DOOM

Laat ik beginnen met een van de meest positieve dingen aan Prey: de muziek. Mick Gordon, de man die de fantastische soundtracks van DOOM en Wolfenstein: The New Order fixte, mag inmiddels gerust de nieuwe Nobuo Uematsu (Final Fantasy) of Martin O'Donnell (Halo, Destiny) genoemd worden. Ook dit keer weet hij tunes te brengen die meer zijn dan alleen sfeerverhogend; ze zorgen er praktisch eigenhandig voor dat de game sfeer hééft. De 80's synth-achtige elektronische klanken zijn soms freaky, soms dromerig, maar bijna altijd betoverend, en het zorgt ervoor dat rondhangen in het ruimtestation Talos 1 - ondanks alles - toch meestal best wel fijn is.

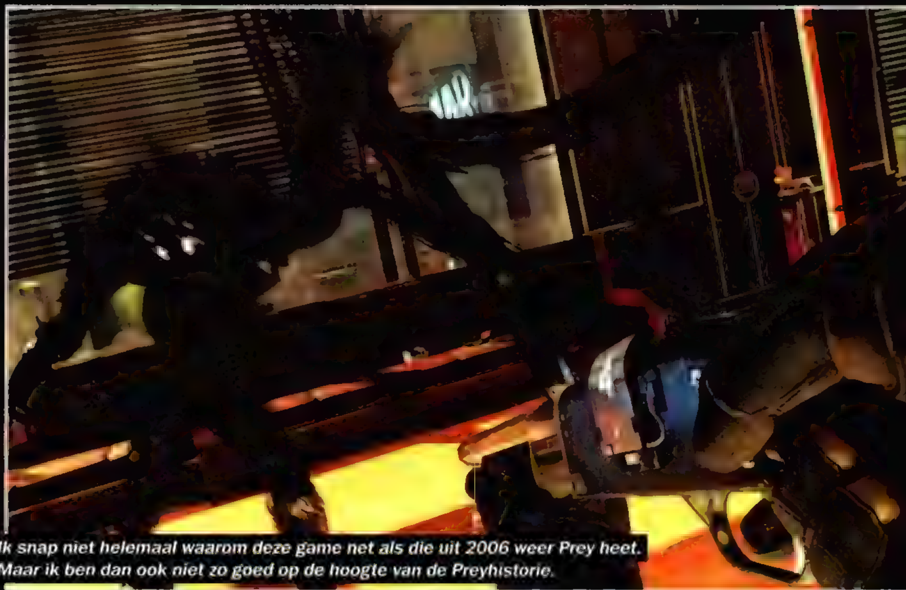

Normaal gesproken gebruik ik geen plaatjes zonder personages, maar voor een screen van zo'n fraaie Arboretum maak ik natuurlijk graag een uitzondering.



DISHONORED

Dit is natuurlijk een inkoppertje van jewelste, hé? Lekker makkelijk! Dishonored is namelijk ook door Arkane Studios gemaakt, dus nogal Captain Obvious dat Prey erop lijkt.
Maar de overeenkomsten behelzen meer dan alleen het stijltje; ook de gameplay is nagenoeg hetzelfde, alleen dan iets minder soepel. Beide games vallen namelijk onder de irritant loze en onspecifieke noemer 'immersive sim', een naampje dat Arkane volgens mij zelf verzonnen heeft. Het betreft een first-person game die je meerdere wegen aanbiedt om een bepaald probleem op te lossen, zij het doormiddel van puzzels of interactie met de wereld, maar hoe dan ook wordt de speler aangemoedigd om te improviseren. Een leuk gegeven en het levert ook toffe games op, hoewel in dit geval de exploratie belemmerd wordt door de matige combat.
In Dishonored stuiter je rond als een soort ninja-mage, een heerlijke power fantasy, maar in Prey doe je vooral je best niet na drie seconden onceremonieel te sterven na elke aanvaring met een vijand. Niet omdat je te weinig powers hebt (hoewel het scoren van bepaalde upgrades wel bestraft wordt), maar onder andere omdat er amper feedback is als de helft van je healthbar afgesloopt wordt. Een licht trillinkje, dat is het wel. Dus je knippert twee keer met je ogen en je bent Tot, tenzij je als een malle ammo wegblaast, misbruik maakt van een exploit of met je powers gaat spammen als een dwaas. Geen plaats voor subtiele tactieken hier!

"Een gevalletje van 'Jack of all trades, master of none'."


Ik snap niet helemaal waarom deze game net als die uit 2006 weer Prey heet. Maar ik ben dan ook niet zo goed op de hoogte van de Preyhistorie.

THIEF

Ja, er zit stealth in Prey, maar dat is niet de enige reden waarom deze game op Thief lijkt. Ook de avonturen van Garrett kan je beschouwen als immersive sims, met een wereld die verdeeld is door poorten/deuren/sluizen waarachter fucking lange loading times verborgen zitten en je best veel shit verzamelt om in te wisselen voor items plus ammo.

In Thief verzamel je waardevolle spullen, in Prey gaat het om allerlei zooi; van bananenschillen tot en met guns die je dubbel hebt en met een fijn apparaat met grote knoppen kunt omtoveren tot resources. In principe is het een superleuk systeem, want alles meesjouwen wat je kunt vinden om tot blokjes waardevol materiaal om te toveren en dat vervolgens met een soort 3D-printer in bruikbare objecten te veranderen, is heerlijk bevredigend. Maar helaas liep het idee bij mij nogal in onbalans omdat er een schaarste was van een zeker element en de andere resources zich juist opstapelden, waardoor ik eigenlijk niets kon maken terwijl ik wel een shitload aan crap in m'n inventory had.


weetje • weetje

Omdat Prey op de PC kortere laadtijden heeft en de combat wat beter tot z'n recht komt met muis en toetsenbord, is de PC-versie de beste versie van de game (nu ie gepatched is).

HALF-LIFE 2

Van kleine knipoogjes tot hele gameplay-elementen; Prey leent vrijelijk van Half-Life 2. Het pak van hoofdrolspeler/-speelster Morgan Yu lijkt akelig veel op Gordon Freemans HEV-suit en je meest gebruikte wapen is dan wel geen breekijzer, maar het simplisme van een niet te upgraden moersleutel is zo goed als hetzelfde idee. Oh, en die vervelende, vierpotige Mimics zijn gewoon zwarte headcrabs.

Dan het verhaal: in beide games ben je een wetenschapper die met aliens te maken krijgt in een onderzoeksfaciliteit (om het maar effe heel bondig samen te vatten), maar waar Half-Life 2 vol zit met interessante personages, big ideas en schokkende twists, heeft Prey maar weinig memorabels te vertellen. Deze game lijkt vanaf het begin gewichtig te zijn van de zware ideeën, verpakt in een dik mysterie, maar eindigt met een flinke sisser zonder dat er gaandeweg veel mooie momenten langskomen.


Hoe heten Prey fanboys die over niks anders kunnen praten? Preydikanten.

SYSTEM SHOCK / BIOSHOCK

Prey heeft de retro/scifi-look & feel van BioShock, maar de setting van System Shock. Dat is dan ook meteen het meest geslaagde element van Prey: het ruimtestation Talos 1 is prachtig vormgegeven, kent awesome leveldesign en het is een genot om erin te exploreren. Los van die fucking laadtijden dan.

Buiten de uiterlijke overeenkomsten herbergen de neuromods een upgradesysteem dat zeer vergelijkbaar is met dat van de plasmids in BioShock, compleet met een skilltree dat er evenveel gemeen mee heeft.

Helaas, zoals ik al zei, is de combat die eraan verbonden is lang niet zo fijn als het betere knalwerk uit de Shock-games, want de hoge moeilijkheidsgraad is vaker oneerlijk dan uitdagend.

Het werk van Looking Glass Studios (System Shock 1 & 2, Thief 1 & 2) lijkt sowieso een belangrijke inspiratiebron voor Arkane te zijn geweest, want ze refereren er direct naar door een fancy vorm van vloggen in Prey 'Looking Glass' te noemen.

PREY (2006)

Okay, hier heeft het dus geen fuck mee te maken behalve de naam.

SCORE 73

Omdat Prey een kaklading aan goede ideeën uit andere games herbergt, zal je er een hoop entertainment uit kunnen halen. Helaas trapt de frustratie van de oneerlijke combat en het wat vlakke verhaal je enthousiasme de grond in. Beter (her)speel je BioShock of wacht je op de nieuwe System Shock.

WOUTER



Niets dan lof voor hoe groot dit avontuur is, met heel veel vlezige sidequests en minstens een uur of twintig voor de main story.

30 UREN



BASICS

IMMERSIVE SIM
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW

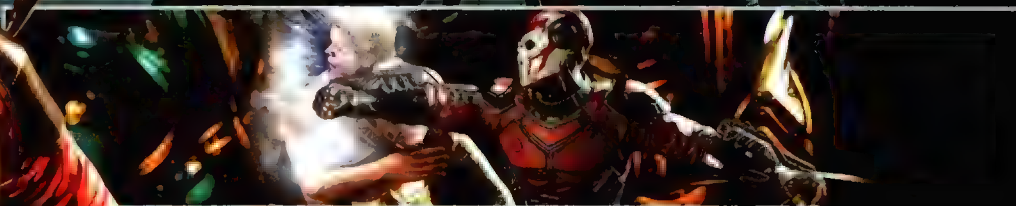
INJUSTICE 2

GOLD AWARD

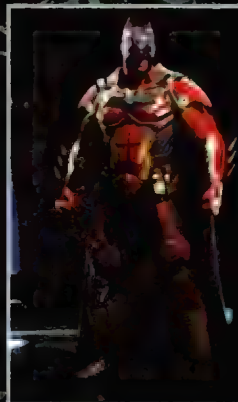


DE POWER VAN DE LOOT

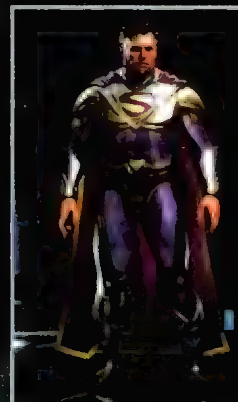
Wouter is al een tijdje dapper aan het looten in Injustice 2 en heeft al flink wat alternatieve pakkies voor z'n superhelden bij elkaar gesprokkeld. Trots showt hij z'n favorieten in deze DC Mode Show, waarmee hij meteen het vetste aan deze fighter laat zien: wat voor mooie dingen je allemaal met de loot kan doen!





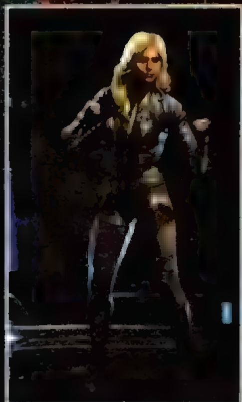


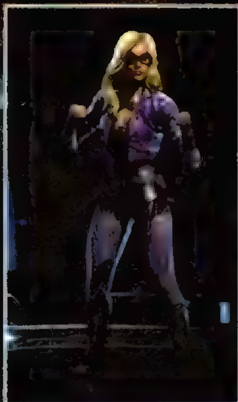


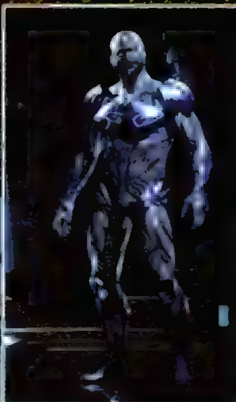


BATMAN
Batman in het rood-zwart: it's a sight to behold!

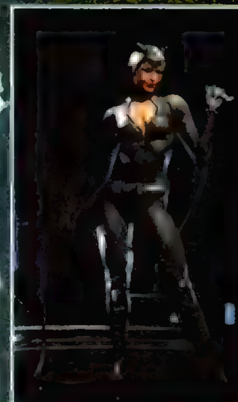
SUPERMAN
Mijn favoriete knokker in Injustice is bijna helemaal in epic loot (de armor waarbij het level in goud-geel aangeven is) gestoken.









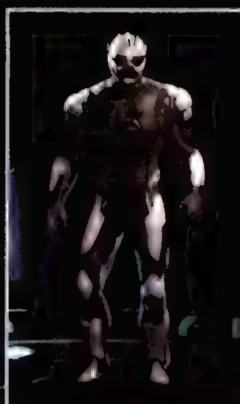




BLACK CANARY
Black Canary is kneiter-badass, maar ik moet nog effe wat meer met haar oefenen en nóg slickere outfits voor haar regelen.

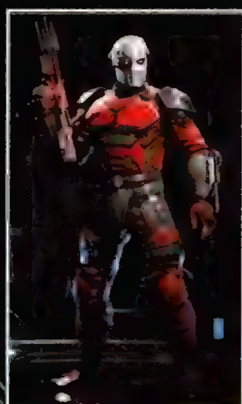
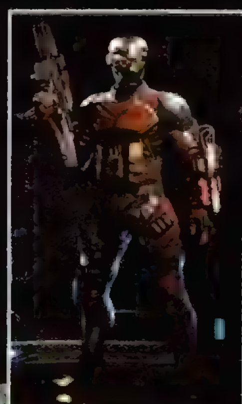
BLUE BEETLE
Heerlijk snel knokkertje, die Blue Beetle, en met een beetje moeite kan je hem eruit laten zien als een character uit Masked Rider!

CATWOMAN
Als ik iemand binnen no-time aan stukken wil slicen en dicen, dan ga ik voor Catwoman. Mijn versie heeft twee awesome nieuwe moves (onderin bij de paarse vierkantjes)!

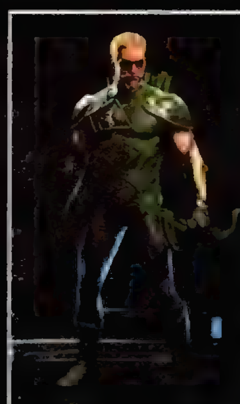
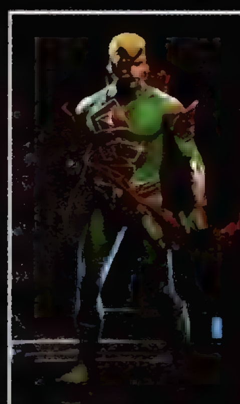
THE FLASH

Mijn Flash ziet eruit als een witte Speed Racer! Flink anders dus, en dat terwijl ie nog maar level 4 is.

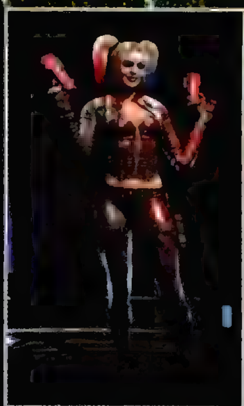
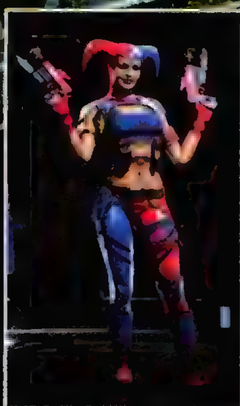
DEADSHOT

Deadshot mag dan een vervelende spammer zijn (hoewel je daar in Injustice 2 beter tegen gewapend bent), hij kan er wel fucking epic uitzien!

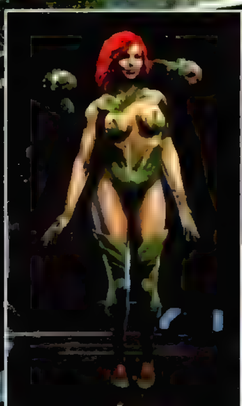
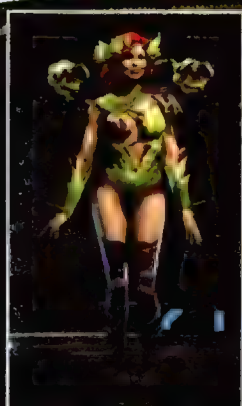
GREEN ARROW

Ondanks dat ie nog maar level 8 is, heeft m'n Green Arrow al vele iteraties gehad; een gele, eentje met een pet, eentje met een Robin Hood hoedje. Deze versie is al flink epic en ik vind vooral z'n boog vet!

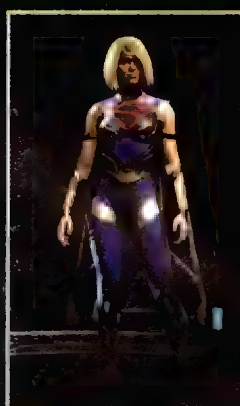
HARLEY QUINN

Ik was geen groot fan van Harley in Injustice: Gods Among Us, maar in deel 2 is ze een stuk cooler. Vooral met deze outfit aan!

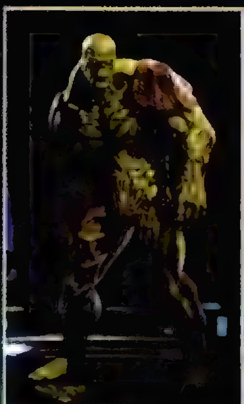
POISON IVY

Het is lastig aan Poison Ivy's vechtstijl te wennen, maar aan haar looks des te minder!

SUPERGIRL

Een Superman-beater is ze niet, maar Supergirl is wel een erg fijne knokker. Ik moet nog wel effe uitvinden hoe ik haar Powergirl-outfit kan scoren...




SWAMP THING

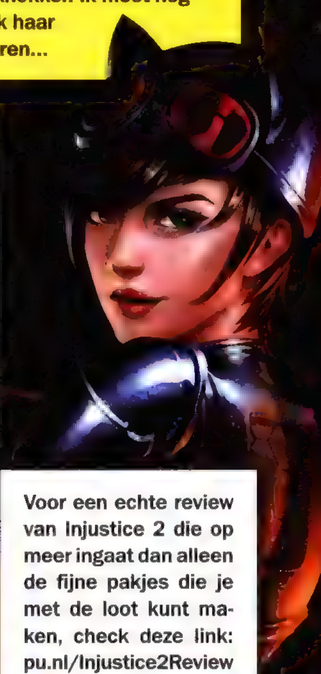
Swamp Thing is te traag om een van m'n favorieten te worden, maar hij is wel de meest awesome plantdude ever.





WONDER WOMAN

Mijn Wonder Woman heeft twee versies, helemaal in epic, waarvan de laatste het pakje uit de film is (check ook pag.50). Wonder Woman is my girl!



Voor een echte review van Injustice 2 die op meer ingaat dan alleen de fijne pakjes die je met de loot kunt maken, check deze link: pu.nl/Injustice2Review

SCORE 90

Qua looks, gameplay en hoeveelheid (boeiende) personages is Injustice 2 er een flinke sprong op vooruit gegaan, zonder z'n laagdrempeligheid te verliezen. En dan is er nog de loot! Misschien is dit systeem (nog) niet perfect gebalanceerd, maar het is desalniettemin de ultieme toevoeging op een fighter vol met superhelden.

WOUTER



Tegen de tijd dat je alle characters op level 20 hebt, ben je al tientallen uren verder en dan ben je nog LANG niet klaar!

100+ UREN



BASICS

FIGHTER
NETHERREALM STUDIOS/ WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
CHECK OOK PU.NL/ INJUSTICE2REVIEW



OP ZOEK NAAR BIER EN WIJN

FIRE EMBLEM ECHOES SHADOWS OF VALENTIA

Het zal je misschien verbazen, maar de afgelopen maand heeft Jurjen meer op z'n 3DS dan op z'n Switch gespeeld. Al zal de verbazing minder groot zijn als je hoort dat de nieuwe Fire Emblem hiervan de reden is.



Wat deed jij in 1992? Teletubbies kijken? Flippo's sparen? Door de PU bladeren? Snake spelen op je Nokia? Allemaal onmogelijk, want die dingen bestonden toen nog niet eens. Zó lang is 1992 dus geleden. Het was het jaar waarin Jurassic Park en Under the Bridge van The Red Hot Chili Peppers verschenen én Wolfenstein 3D, zo'n beetje de eerste first-person shooter ooit. Dát jaar.
In Japan speelden ze in 1992 Fire Emblem Gaiden, het tweede deel in de serie van turn-based, tactische RPG's. Op dat moment hadden we in Nederland nog nooit van die serie gehoord, want de eerste Fire Emblem verscheen bij ons pas een dik decennium later, in 2003. Gelukkig is de franchise bij ons inmiddels helemaal ingeburgerd, mede dankzij de prominente rollen van Fire Emblem helden in Smash Bros., de recent verschenen mobile game en - uiteraard - twee geweldige, hoog beoordeelde titels op de 3DS.
Daar wordt met de remake van het in 1992 verschenen Fire Emblem, want dat is Shadows of Valentia, nu dus een derde titel aan toegevoegd.

Tikje frustrerend

In Shadows of Valentia gebruik je voor een deel de gameplay uit 1992, dus zal je als ervaren Fire Emblem strateeg wel wat dingen missen, zoals de mogelijkheid om met een personage een ander personage op te pakken. Je kunt ook geen relaties aangaan of kinderen krijgen. Ook anders: je kunt afstandsaanvallen met magie of boog eveneens tegen aangrenzende vijanden gebruiken. Gebruik van magie kost geen magie, maar HP. Tikje frustrerend: bij het gebruik van magie en boog zal je veel vaker dan je gewend bent je doel missen. Dit klinkt allemaal alsof de gameplay een stuk minder is geworden, maar dat is een wat voorbarige conclusie. De gameplay van Valentia is vooral... anders. Je moet bijvoorbeeld anders tegen je personages en hun stats gaan kijken. En dat is geen straf (nadat we in Awakening en het drieluik Fates al heel wat gebruikelijke Fire Emblem elementen mochten verteren) en Valentia voegt ook wat leuke nieuwe dingetjes toe aan de mix.

"Het is allemaal weer van topkwaliteit, maar toch begonnen de gevechten en kerkertochtjes mij halverwege wat te vervelen."



Als je genoeg 'Raw Meat' hebt verzameld en je speelt op 'medium', krijg je de mededeling 'well done'.


Deze kerker doorloop je in meerdere vazen.

Avontuurlijker gevoel

Valentia vertelt het verhaal van Alm en Celica. Twee jeugdvrienden die van elkaar worden gescheiden als de oorlog naar hun dorp komt. Wanneer ze elkaar jaren later weer ontmoeten, als leiders van hun respectievelijke legers, is er niet meteen sprake van wederzijds begrip.
Waarna je, vrij wisselend tussen Alm en Celica, je weg over dezelfde wereldkaart mag banen. Daarbij stuit je uiteraard op vijanden, maar er zijn dit keer ook kerkers waar je als in een 3D action-adventure doorheen kunt lopen. Stuit je in zo'n kerker op een vijand, dan begint het gebruikelijke turn-based gevecht.
De kerkers geven de game een wat avontuurlijker gevoel, net als de stilstaande omgevingen die je als in een Layton game kunt verkennen om met de mensen (soms rekruteerbaar) erin te praten en voorwerpen te vinden (opmerkelijk veel bier en wijn).

Gelikt

De nieuwe elementen vloeien mooi samen met de spelregels uit 1992 en worden gepresenteerd in een gelikte verpakking die qua graphics en audio de voorgangers op de 3DS overtreft - inclusief fraaiere gevechtsanimaties en volledig gesproken dialogen.
Het is allemaal weer van topkwaliteit, maar toch begonnen de gevechten en kerkertochtjes mij halverwege wat te vervelen. Ik hoop dat de volgende Fire Emblem wat grotere vernieuwingen met zich meebrengt, en wat mij betreft hoeven ze die niet in het verleden te zoeken.

weetje • weetje
Wanneer je de game op Classic speelt, komen gevallen strijdmakers na het gevecht niet meer tot leven. Dit keer is er wel een foefje om deze permadeath te voorkomen: met Mila's Turnwheel kun je tijdens een gevecht de tijd een paar zetten terugdraaien.

SCORE 80

Na het vrijwel perfecte Awakening en het omvangrijke Fates is het best fijn dat Fire Emblem met Shadows of Valentia wat dingetjes anders doet. Al zijn de 'vernieuwingen' niet allemaal geslaagd en voelt de game na enige gewenning toch weer als een verlengstuk van wat je al eerder beleefde.

JURJEN



Na zo'n 35 uur heb je het verhaal voltooid. Daarna kun je het nog eens proberen op een hoger niveau, of in de vrachtlading DLC duiken.

35 UREN



BASICS
TURN-BASED STRATEGY RPG
INTELLIGENT SYSTEMS
1 SPELER
OUT NOW

OM EEN MOORD VOOR TE DOEN!

FRIDAY THE 13TH

Tjeerd is niet echt de ideale persoon om een horrorgame te reviewen - hij schijtpoept immers al in z'n broekie als iemand hard niest - maar verrassend genoeg sloeg hij zich dapper door Friday the 13th heen. Dan zal het waarschijnlijk toch niet zo eng zijn geweest...



Het zit me eerlijk gezegd wel een beetje dwars dat ik altijd als een schijterd wordt neergezet hier op de redactie. Okay, ik kan flink schrikken van enge shit, maar kom op; ik ben wel degene die regelmatig oog in oog staat met z'n angsten en daar niet voor wegloopt. Zo ook met Friday the 13th, een game die Martin me glimlachend in m'n knuisten drukte.

Ontsnap dan, als je kan

Het leuke aan Friday the 13th is dat het een multiplayer game is, waarin één speler de moordenaar is en de zeven andere spelers de tieners zijn die moeten ontsnappen aan deze krankzinnige. Ontsnappen gaat niet zomaar; je spawnt op een willekeurige plek in een zomerkamp en je kunt op vijf manieren ontkomen: per auto, per boot, door de politie te bellen, lang genoeg uit de klauwen van Jason blijven, of die klojo van kant maken.

Dat laatste lukt alleen als je een goed op elkaar ingespeeld team hebt of een ontzettend domme Jason. Je moet namelijk aan zoveel voorwaarden voldoen wil je het hoofd van die asshole z'n romp verwijderen, dat je je beter kunt focussen op de andere ontsnappingsmogelijkheden.

Praat tegen me, schatje

Zo moet je vanaf het begin naarstig op zoek naar handige voorwerpen of wapens die je kunt gebruiken; zoals een kaart, machete of honkbalknuppel. Maar belangrijker is dat er over het hele kamp onderdelen verspreid liggen die je kunnen helpen om te ontsnappen. Zo kun je een accu, benzine en sleutels vinden voor de auto, heb je een schroef en benzine nodig voor de boot en moet je een zekering vinden om de politie te bellen.

Omdat alles willekeurig verspreid ligt en je niet meerdere onderdelen tegelijkertijd kunt dragen, word je aangemoedigd om samen te werken, en dat wordt honderd keer leuker als je contact hebt met je medevluchters, want gedeelde angst is uhm, dubbele lol!

Zeker als Jason je via de microfoon bang probeert te maken, is de game op z'n best. En elke keer als de killer bij je in de buurt komt, zwelt de spannende muziek aan en wordt je personage bang, waardoor je beeld begint te storen, je map wegvalt en je lichtelijk in paniek raakt. Want zodra hij jou in z'n klauwen krijgt, is je hoofd binnen de kortste keren geplet, figureer je als sateetje aan een dikke tak, of worden je armen van je romp gerukt. Gelukkig kan je wel wat doen, want als je hem weet te raken, kun je 'm tijdelijk uitschakelen waardoor je weer effe afstand kunt nemen.

Schandalig

Het klinkt tot nu toe allemaal dik okay, maar je moet er wel rekening mee houden dat dit waarschijnlijk een van de meest ongepolijste games is die je de laatste rijd gespeeld hebt. Ik had last van server-issues, gekke bugs en andere fratsen die, samen met de belabberde graphics, proberen je spelplezier te bederven. Daarnaast is de content (nog) aan de karige kant en wordt de game op een gegeven moment meer hilarisch dan eng, als je merkt hoe Jason achter deurposten blijft haken, je hem kunt ontwijken door telkens door het raam te klimmen en dat de auto door een hikje van de netcode ineens tegen een boom aanzit. En dat is voor veertig euro best wel schandalig.

> **"Zodra hij jou in z'n klauwen krijgt, is je hoofd binnen de kortste keren geplet, figureer je als sateetje aan een dikke tak, of worden je armen van je romp gerukt."**

weetje • weetje

De game zou eerst worden uitgebracht als Slasher Vol. 1: Summer Camp, maar door succesvolle onderhandelingen met de regisseur van Friday the 13th, wisten de makers de rechten te verkrijgen van de franchise. Dat is natuurlijk te merken aan het uiterlijk van Jason, het 'verhaal' en de geluiden in de game die rechtstreeks uit de film komen.

weetje • weetje

Friday the 13th is voortgekomen uit een succesvolle Kickstarter campagne, waarmee maar liefst $1.095.143 werd opgehaald.



REVIEW | PC

SCORE 73

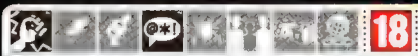
Op z'n slechtst is Friday the 13th hilarisch kut en wil je je huilend in een hoekje schamen voor deze aankoop. Maar op z'n best is ie hilarisch eng en fucking spannend, en word je heel blij van het besef dat er nog veel updates aan gaan komen voor deze game.

TJEERD



Ook al zijn het aantal maps en modi beperkt; elk potje kent genoeg afwisseling, en hopelijk komt er snel een dikke update.

1-99 UREN



BASICS

HORROR MULTIPLAYER
ILLFONIC / GUN MEDIA
8 SPELERS
OUT NOW

STEAM | PS4 | XBOX ONE | SWITCH | REVIEW

PRACHTIGE ODE AAN BETERE GAMES

RiME

Er is niets specifieks Spaans aan deze game, los van het in 't Castiliaans gezongen aftitelingsnummer. Toch is het maar goed dat Samuel deze game reviewt, want hij is zeer goed bekend met de overduidelijke inspiratiebronnen van RiME.


Ik wil weleens naar Schotland op vakantie, maar het weer is er altijd zo slecht dat ze daar alleen weten dat het zomer wordt omdat de regen dan warmer aanvoelt.

'Wind Waker! ICO! Journey! The Witness!' Al gelijk na de eerste trailer van RiME was men er als de kippen bij om deze kleurrijke indiegame te vergelijken met een paar van de belangrijkste games van de 21e eeuw. Dat legde, begrijpelijk, de nodige druk op ontwikkelaar Tequila Games, en daar leek deze Spaanse ontwikkelstudio slecht mee om te kunnen gaan. Een gevoel dat versterkt werd toen, eerder dit jaar, Sony de PS4-exclusiviteit van de game weghaalde. Vele gamers zagen dit als aanwijzing dat RiME inhoudelijk veel slechter zou worden dan de mooie trailers hadden beloofd, en dat de Spanjaarden betere praatjesmakers zijn dan dat ze hun beloftes nakomen. En aangezien ik genoeg zelfkennis heb om dat laatste over mijn volk te kunnen beamen, had ook ík dus mijn twijfels omtrent dit spelletje.

Spijt

Gelukkig blijkt RiME veel beter te zijn dan ik had verwacht. Voornamelijk dus omdat ik er weinig van had verwacht, maar goed. Sterker nog, de game is op sommige momenten van dusdanig niveau dat ik denk dat Sony nog spijt gaat krijgen van hun beslissing om de PS4-exclusiviteit te cancellen. Want neem maar van mij aan: RiME gaat behoorlijk goed verkopen. Waarom? Nou, omdat het een toegankelijkheid heeft die ook het grote, indie-vermijdende publiek zal weten te waarderen. Tegelijkertijd heeft het genoeg artistieke en emotionele elementen om iedereen het gevoel te geven dat ze écht wel iets diepers aan het spelen zijn dan de gemiddelde militaire shooter. En het weet, met z'n nadruk op verkenning en omgevingspuzzels, ook enigszins die Zelda-achtige jeuk te krabben waar veel gamers niet bij hebben gekund vanwege hun gebrek aan een Nintendo console.

Daarnaast heeft het ook nog eens een mooi, emotioneel en iets te vaag einde waar men tot in den treure over zal discussiëren. ('Het ging over het verliezen van onschuld!', 'Nee, het ging over vaderschap!', etc.) RiME gaat dus een hitje worden, geloof mij nou maar.

Magistraal

De grootste kracht van RiME schuilt, zonder twijfel, in z'n presentatie. Vanaf het allereerste moment dat je wakker wordt op een van de fraaiste stranden in de geschiedenis van videogames, is het duidelijk dat dit een game is die het voornamelijk moet hebben van z'n kunstzinnigheid. De lucht is het helderste blauw dat je je kunt voorstellen, de rondlopende krabben en hagedisjes zijn bijna knuffelbaar en de gigantische, witte toren in de verte is dusdanig magistraal en uitnodigend dat je er instinctief naartoe wil lopen. Wanneer de middag vervolgens overgaat in de avond en de lucht steeds donkerder begint te worden, zijn op een gegeven moment zelfs poollichten zichtbaar aan de sterrenhemel. Zonder er bij na te denken draaide ik de camera om de mooist mogelijke hoek te pakken en een screenshot te maken, en vervolgens bleef ik er effe stilletjes naar kijken.


weetje • weetje
De game zag voor het eerst het licht in de vorm van concept art, onder de titel Echoes of Siren.


Als een ruzie zo erg uit de hand loopt dat er dodelijke slachtoffers vallen, spreek je over een graf-fittie...

De laatste keer dat ik zoiets gedaan had, was toen ik in Dark Souls III voor de eerste keer de stad Irithyll betrad. RiME zit vol met dat soort mooie momenten; momenten die ook dankzij de glorieuze soundtrack zo'n lekker zwaar gevoel in je borst weten te creëren.



McNuggets

Esthetisch is RiME zelfs een van de betere games van dit al absurd goede jaar, ook omdat het z'n pracht en praal zo goed weet af te wisselen. De game weet bijvoorbeeld van grote, kleurrijke, open buitengebieden, naar claustrofobische, duistere, onheilspellende gangenstelsels en grotten te gaan, aan de hand van vier verschillende speelwerelden die ieder hun eigen thema hebben.
Deze afwisseling wordt ook gereflecteerd in hoe je je als speler voelt, waardoor RiME geen moeite heeft om je emotioneel geëngageerd te houden. Ja, het hele 'verdwaald jongetje zoekt zijn weg in een prachtige, schilderachtige wereld'-concept is een beetje makkelijk (en uiteraard keihard gejat van het revolutionaire ICO), maar RiME weet dit concept wel op een degelijke, hapklare manier te kopiëren. Als ICO een heerlijke, aan het spit geroosterde kip was, dan is RiME een doosje McNuggets: die eerste is stukken beter, maar die tweede is waar de meeste mensen waarschijnlijk liever naar zullen grijpen.

Filosofieën

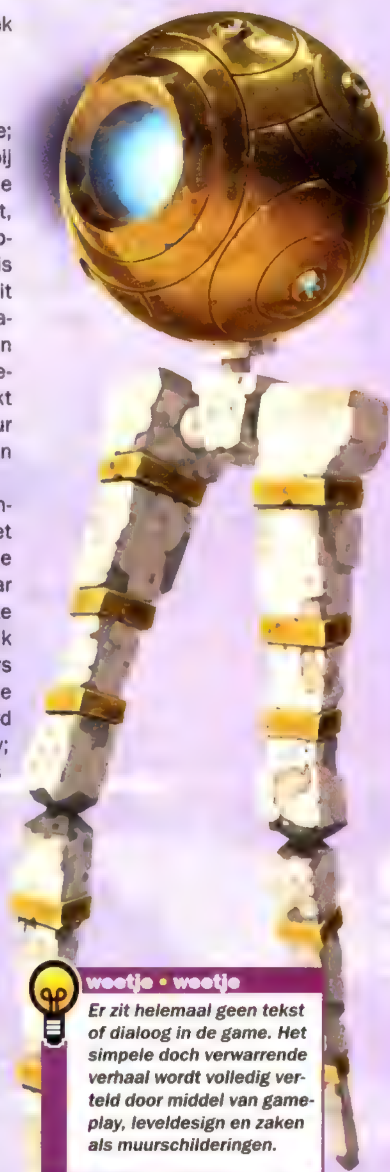
Het probleem met RiME is dat het echter niet weet wat het precies wil zijn. Net als in Journey zijn de werelden prachtig en is het verkennen bevredigend, maar helaas worden beide elementen wel keer op keer ondermijnd door de puzzels. Deze puzzels zijn vooral in het begin erg tof: spelen met de stand van de zon om schaduwen te manipuleren, en meerdere glazen ballen tegelijkertijd laten oplichten door het geluid van je stem te versterken, zijn voorbeelden van originele puzzels die heel tof zijn om uit te vogelen én bijdragen aan de schoonheid van de wereld. Maar dit blijken helaas uitzonderingen op de regel te zijn; te veel puzzels zijn namelijk van het kaliber 'sleep een krat van plek A naar B' of 'beklim de stenen en vind de enige route waarbij je niet doodvalt'. Ik had beter met dit soort ondermaatse omgevingspuzzels kunnen leven als ze mijn genot van de wereld niet continu in de weg hadden gezeten. RiME wil zowel een serene reiservaring als Journey zijn, als een meer gameplay-intensief puzzelavontuur a la Zelda, en die twee filosofieën zitten elkaar iets te vaak in de weg.

"Een prima en prachtige game... die vooral in herinnering brengt hoe verdomd perfect Wind Waker, ICO en Journey eigenlijk waren."


Vermoedelijk komt er ooit een tweede deel van RiME. Vandaar deze cliffhanger...

Hommage

RiME is geen moeilijke game; als je vast komt te zitten bij een puzzel dan is het omdat je een element niet gezien hebt, en niet omdat je niet op de oplossing kunt komen. En dat is overduidelijk de bedoeling: dit is immers een game die ervaren moet worden in plaats van 'uitgespeeld'. Het is de bedoeling dat je emotioneel geraakt wordt, niet dat je een half uur je hersens kraakt over een schuifpuzzel.
Toen ik na zo'n elf uur het einde bereikte, was dat over het algemeen gelukt; ik voelde de bedoelde melancholiek. Maar ik voelde tevens ook een lichte teleurstelling. Ik denk namelijk niet meer dat het de makers 'overkwam' dat hun spelletje door iedereen vergeleken werd met Zelda, ICO en Journey; RiME komt namelijk over als een directe hommage aan die titels én probeert ook iets te veel van hun trucjes te profiteren.
Dat RiME de consistentie, hoogtes en impact van die titels niet weet te benaderen, is daarom extra zonde, maar ook iets dat ik de makers extra aanreken. RiME is een prima en prachtige game, maar het doet me vooral herinneren aan hoe verdomd perfect Wind Waker, ICO en Journey eigenlijk waren. ✪



weetje • weetje

Er zit helemaal geen tekst of dialoog in de game. Het simpele doch verwarrende verhaal wordt volledig verteld door middel van gameplay, leveldesign en zaken als muurschilderingen.

SCORE 70

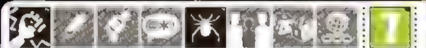
Visueel en muzikaal een van de mooiste interactieve ervaringen die je dit jaar kunt beleven. Qua gameplay zit RiME zichzelf echter net iets te veel in de weg; het spel had beter gewerkt als pure, Journey-achtige verkenningsgame.

SAMUEL



Je kunt de game in minder dan acht uur uitspelen. Wie alles wil zien en vinden, kan daar echter zo'n kleine vier uur bij optellen.

8 UREN



BASICS

PUZZEL-PLATFORMER
TEQUILA WORKS / GREY BOX
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE ZO LEKKER OP TEMPERATUUR ZIJN

EINDELIJK EEN FIJNE FMV-GAME!

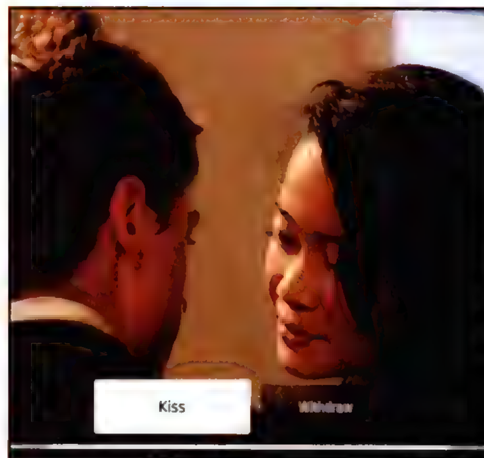


Titel: Late Shift
Platform: PS4 / Xbox One / PC / Mac
Prijs: € 12,99

Als je denkt aan fmv-games (full motion videogames) dan denk je al snel aan... juist, niks. Dat komt omdat er in dit genre weinig te beleven valt en mag je het ook wel games noemen?
Okay, dat is een discussie voor een later moment, want we moeten het echt effe hebben over Late Shift. Hoewel deze 'game' het genre fmv-games niet opeens op de kaart gaat zetten, zou deze interactieve film wel wat meer aandacht mogen krijgen. Het is namelijk **voor het eerst dat je niet met plaatsvervangende schaamte naar belachelijk slecht acteerwerk zit te gluren.** Daarnaast hoef je ook niet bang te zijn dat je dwars door je scherm de studioset omver niest, want er is flink uitgepakt qua 'production value'. Een handjevol sportwagens hier, een groot veilinghuis daar, niks te klagen eigenlijk.
De hoofdrolspeler raakt, terwijl hij als parkeerwachter aan het werk is, betrokken bij een overval op een veilinghuis en vervolgens krijg jij als speler de keuze: werk je mee, of ren je met je staart tussen de benen richting de politie?
Hoe en waar je terechtkomt, beslis je met opties die onder in het scherm worden getoond en daardoor kan je deze game besturen met alleen een muis in de ene hand en in de andere een flesje Fristi. Dubbel win!

SCORE:





POPULAIRSTE GAME NU OOK OP DE SWITCH



Titel: Minecraft
Platform: Switch
Prijs: € 29,99

Beste Bill Gates,
Toen jouw computerclubje in december 2014 voor 2,5 miljard dollar Mojang kocht en daarmee de Minecraft-licentie in bezit kreeg, zag ik eerlijk gezegd de bui al hangen. Namelijk dat Minecraft, de populairste en meest gespeelde game sinds Tetris, vooral op de PC, de Windows telefoons en Xbox systemen het succesverhaal zou vervolgen. **Maar die bui is inmiddels wel uit mijn hoofd verdreven; daar schijnt nu de zon.** Zeker na het spelen van de Switch versie van Minecraft, want die is niet mis.

Beste PU-lezer,
Ook in de Switch versie van Minecraft kun je in een willekeurig samengestelde wereld verschillende grondstoffen verzamelen om... nou ja, dat hoef ik natuurlijk niet meer uit te leggen. We hebben het hier tenslotte over de meest gespeelde game van de laatste jaren. Dus alleen als je de afgelopen tien jaar letterlijk onder de grond leefde, weet je niet hoe Minecraft werkt. Het meest relevante wat ik je vandaag ga vertellen, is hoe goed deze versie is ten opzichte van andere versies.
Weliswaar doet de Switch versie een beetje onder voor de versies op Xbox One en PS4 die beide de 'grote' werelden (5.120 x 5.120 blokken) kregen. Maar toch; de 'gemiddelde' werelden (3.072 x 3.072) zijn op de Switch wel een flinke stap voorwaarts vergeleken met de 'klassieke' wereld (864 x 864 blokken) op de Wii U. En de game voorziet in een dik aantal texture packs, waaronder het geweldige Super Mario thema en de meeste minigames.
Het mooiste van de Switch versie zit 'm echter weer - zoals bij wel meer Switch-games - in het feit dat je er overal van kunt genieten. Sure, ik heb Minecraft ook op mijn iPad staan, en ben redelijk bedreven in het bouwen met vingervegen. Maar de Switch versie is veruit superieur, met name doordat ik hierin gewoon twee analoge sticks en alle gewenste knoppen kan gebruiken. Het is daarmee **de perfecte versie voor iemand als ik, die Minecraft eigenlijk alleen maar solo speelt, en graag buiten de deur.** Helaas is deze versie niet zo geschikt voor iemand die Minecraft graag online met anderen speelt.



NBA JAMMIE



Titel: NBA Playgrounds
Platform: PS4 / Xbox One / Switch / PC
Prijs: € 20,-



Er zijn te veel serieuze sportgames op de wereld. Begrijp me niet verkeerd, ik kan genieten van een nieuwe FIFA of NBA Live game, die zijn namelijk altijd beregoed gemaakt. Maar waar is de afwisseling? Beuken geven, crazy trucs, schijt aan de zwaartekracht en de regels, we zien het amper terug.
Saber Interactive vond dat ook, en zij gingen aan de slag met NBA Playgrounds, **een game die gebaseerd is op de NBA Jam reeks** en dat is te merken. Het is twee tegen twee, de spelers zijn cartoonesk en halen de meest gekke fratsen uit, er is een commentator die wijsneuzige opmerkingen maakt, er is zo nu en dan een vlammende bal en de wedstrijden zijn hectisch en kort.

Toch is het niet vol gas een kloon, want Playgrounds doet een aantal dingen anders dan de NBA Jam games. Zo moet je vanaf het begin spelers uit player packs halen om ermee te spelen. Die packs kun je verdienen door XP te scoren in toernooien, of online en in lokale matches, en niet door middel van echt geld.



Dat werkt in het begin goed en het is leuk om packs te openen, maar op een gegeven moment krijg je wel heel veel kaarten dubbel en achter de kaarten die je wél wil hebben (de Legends, zoals Shaq, Magic Johnson en LeBron) zit een soort onverklaarbare grind dat je super gefrustreerd maakt.
En er zijn wel meer dingen die niet helemaal lekker gaan: zo is de timing van bepaalde aanvallen en dus ook de verdediging nogal onduidelijk en wordt de snelheid na een punt compleet uit het potje gehaald omdat je moet wachten op spelers die op hun plek gaan staan. Ook de impact van de random powerups die je kunt verdienen door veel succesvolle acties te maken, is in bepaalde gevallen zo groot dat de geluksfactor in competitieve potjes een té grote rol speelt.

Maar ach, fuck it, Playgrounds is niet duur en gewoon superleuk als je effe een paar potjes wil spelen. En zeker als je makkers meedoen, ben je de euvels al snel vergeten, want van dit soort crazy sportgames zijn er veel te weinig en dan is een kinderhand al snel gevuld. Ik hoop dat er snel weer een tijd komt dat we weer verwend worden op dit vlak.

OORDEEL:





Beste Bill Gates,
Beetje sneaky wel, dat je de robuuste online-mogelijkheden, zoals de opties om te chatten of mijn werelden met de hele wereld te delen, niet in de Switch versie hebt gestopt. Is dat om de PC en Xbox versies superieur te houden? Omdat je die investering van 2,5 miljard nog moet terugverdienen? Misschien gaat dat juist sneller als je de Switch versie helemaal up to date brengt met de nieuwste Minecraft versie op PC. Want die Switch wordt goed verkocht hoor. En Minecraft voelt zich helemaal thuis op dat systeem. Dus fix die shit. Ennuh, nu ik je toch spreek: regel met Nintendo ook even een Legend of Zelda pack!

SCORE 80

BIJNA KUNST





Titel: To the Moon
Platform: iOS
Prijs: € 5,49

To the Moon verscheen in 2011 voor de PC en is sinds kort ook te spelen op tablets en telefoons. Dat kan ik van harte aanbevelen, al werkt het navigeren soms wat rommelig.
Voor als je 'm nog niet kent: To the Moon neigt meer naar de verhalende dan de speelse kant van het spectrum dat videogames beslaan. In een retro-RPG-stijltje dat vooral door Chrono Trigger lijkt geïnspireerd, doe je weinig meer dan rondlopen en op dingen tikken. Dat dit boeiend is komt door het verhaal, dat je terug in de tijd laat reizen door de herinneringen van een stervende man om zijn laatste wens te vervullen. **Mede door de prachtige muziek is dit een reis die je regelmatig een brok in de keel bezorgt.**
To the Moon is zo'n zeldzaam spel/verhaal dat naar kunst begint te neigen.

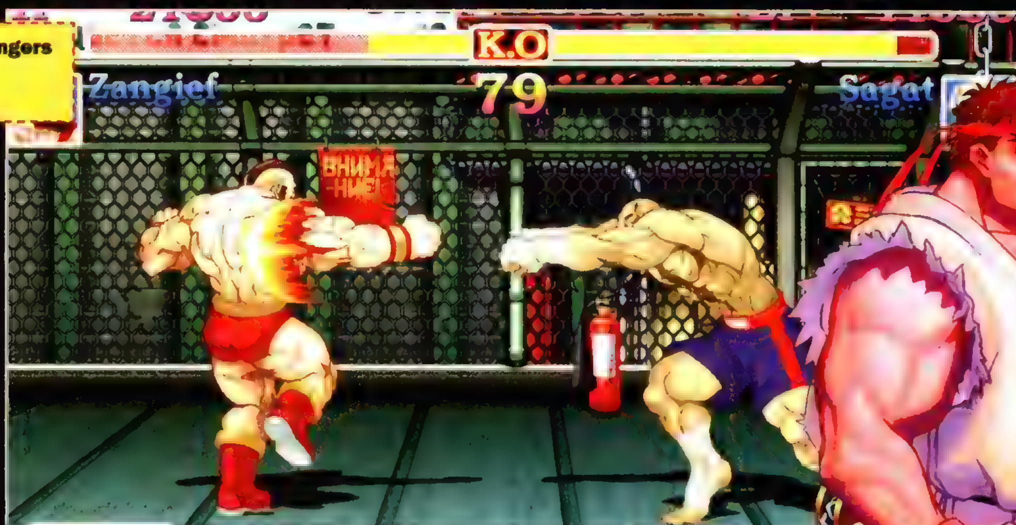
SCORE:



JOY-CON LEVEREN TE WEINIG JOY



Titel: **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers**
Platform: Switch
Prijs: € 40,-





Het is verbazingwekkend hoe tof het blijft om Street Fighter II, de grootste en bekendste fightinggame ooit, te spelen. Zelfs in mijn eentje. Gewoon effe een vechter kiezen, een lekker hoge moeilijkheidsgraad selecteren, en dan het hele rijtje tegenstanders afwerken.
Ik doe het in deze Ultra-versie op de Switch, met een pro-controller. En dat verschilt niet zoveel van hoe ik dat een kwart eeuw geleden op de SNES beleefde. **Alleen dit keer met een erg fraai, tekenfilmachtig HD-laagje over personages en achtergronden.** Nog steeds spannend, nog steeds genieten. Helaas is op moment van schrijven de online-stand nog niet beschikbaar. Want Street Fighter II is uiteraard bedoeld om tegen een tweede speler te spelen. Dus dan maar de Switch meegenomen naar mijn broertjes huis. Voor een paar potjes in de tafelstand, maar dat was toch niet helemaal als vroeger.

Er ontbreekt iets aan de Switch. Of eigenlijk de Joy-Con: namelijk een richtingstoets, ook wel stuurkruis of vierpuntsdruktoets genoemd. En die heb je eigenlijk wel nodig om een game als Street Fighter II lekker te kunnen spelen. Zeker bij personages als Ryu en Ken, waarbij je van die kwart-rondjes moet draaien voor vuurballen en uppercuts. Maar ook bij de andere personages is de besturing met de analoge stick te weinig trefzeker. **Het is gewoon kut als je een salto naar achteren wil maken, maar in plaats daarvan recht omhoog springt.** Dus eigenlijk is een pro-controller (die dus wel een richtingsknop heeft) wel een vereiste. Maar ja, die krengen kosten 80 euro per stuk. En dan wil m'n broertje er ook een, natuurlijk. Dat maakt het oprakelen van die goede oude tijd wel een beetje duur. Helemaal omdat deze Street Fighter geen goedkope downloadable is, maar gewoon een nieuwprijs van 40 euro heeft.

OVER MIJN LIJK DAT IK DEZE GAME UITSPEEL





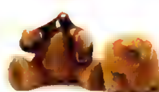
Titel: **Super Rude Bear Resurrection**
Platform: PC / PS4
Prijs: € 15,-

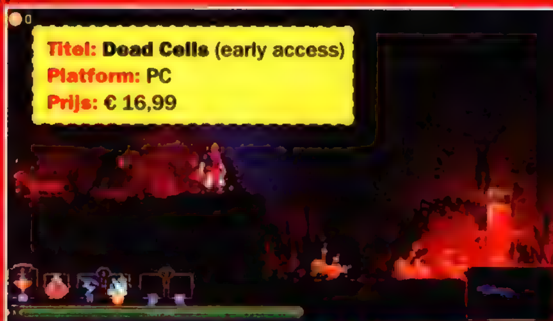
Super Rude Bear is een beer met een paarse baseball cap die stomtoevallig in een toren vol met dodelijke vallen terecht is gekomen. **In Super Meat Boy stijl zul je hieruit moeten klauteren, springen en vallen.** En dat valt allemaal niet mee, want letterlijk elke muur en vloer is bedekt met gevaarlijke punten, cirkelzagen en rondzwiepende bijlen.

Gelukkig heeft onze beer een sadistisch elfje als sidekick die 'm maar wat graag wil helpen. En met helpen bedoel ik dan sarcastisch commentaar geven als je weer eens het loodje hebt gelegd. Je zult ook heel vaak doodgaan met Super Rude Bear, maar waar dat in veel hele-moeilijke-games frustrerend is, willen de makers van deze ellende juist een zegen maken. Je lijken blijven daarom liggen en hangen, **na-druipend van het bloed...** waarna je ze vervolgens kunt gebruiken om over de obstakels heen te komen. Het is een geinige mechanic die een twist geeft aan het genre, waardoor iedereen deze game uit kan spelen, al doet de een dat met aanzienlijk meer levens dan de ander.

Ik snap de aantrekkingskracht en de genadeloosheid van Super Rude Bear voor de liefhebbers van het hele-moeilijke-games genre (zoals Samuel). Toch vond ik **de extreme moeilijkheidsgraad, de afhankelijkheid van de lijken en de jerky besturing irritant** en de muziek ook nogal vervelend. Kortom, ík heb een beertje dood aan deze game.

OORDEEL:





Titel: **Dead Cells** (early access)
Platform: PC
Prijs: € 16,99

DIT IS DE SHIT!



De 'roguelike Castlevania meets Dark Souls' genaamd Dead Cells is nog niet eens compleet, maar **op Early Acces al een ware kaskraker, en niet onterecht.**
Op het eerste gezicht heeft de game wel wat van Castlevania. Alleen speelt Dead Cells veel sneller en soepeler. Heerlijk veel sneller en soepeler. En dan heb ik nog niet eens het sterkste punt van Dead Cells genoemd. Dat zijn namelijk de wapens. Er is een zwaard dat vijanden laat bloeden. Er is een wapen dat vijanden met olie bedekt. Vrij nutteloos, totdat je het opvolgt met een vuuraanval om ze in de fik te zetten. Er zijn ook bepaalde omstandigheden die je critical hits opleveren, zoals wanneer je een vijand precies met het puntje van je zweep raakt, of wanneer je een rapier direct na een rol gebruikt. En zo moet je niet alleen tactisch denken maar ook je behendigheid oefenen om even sierlijk als dodelijk door de vijanden in de platformlevels te bewegen.
Dead Cells heeft nog veel meer om van te houden, waar ik je hopelijk spoedig over zal vertellen in mijn review van de volledige game. En daar komt een Gold Award bij te staan, dat kan ik je nu al vertellen.

OORDEEL:
Liefhebber van Castlevania, roguelikes en Dark Souls? Dan is Dead Cells je nieuwe verslaving.



Het is jammer dat ik deze game moet bekritiseren om iets wat niet zozeer te maken heeft met de game zelf, maar met de hardware waar hij op draait (hij is Switch exclusief, trouwens). Want voor een remake is Ultra Street Fighter II dik in orde. Okay, er is een soort motion controlled first-person stand die totaal niet werkt, maar de nieuwe Buddy mode, waarin je met twee spelers tegen de computer knokt, is leuk gedaan.

Ook zijn er de twee 'nieuwe' personages Evil Ryu en Violent Ken, terwijl het nieuwe laagje vernis de actie haarscherp van je grote scherm laat spatten. Of kleine scherm, als je de game in handheldstijl speelt. Waarbij je dus ook de richtingstoets mist. **Ik vind het wel een dealbreaker, eigenlijk.**



SCORE 65

MUST-PLAY VAN EIGEN BODEM



Titel: Nadia Was Here
Platform: PC
Prijs: € 11,99



Nadia Was Here lijkt in eerste instantie een kloon van Final Fantasy die door een enthousiaste fan in RPG Maker is gemaakt. Een kleurenblinde fan, want het palet van Nadia is nogal apart - voornamelijk paars en rood.

Na de eerste tekstjes, gevechten en kerker moest ik mijn voorbarige conclusie echter grondig herzien. Want met de oude Final Fantasy's als basis **heeft de Nederlandse solist Joep Aben een RPG gemaakt die veel vlotter en vermakelijker is dan je van een FF-kloon zou verwachten**

Om te beginnen zijn er geen random encounters en hoef je niet te grinden. De game wordt constant opgeslagen, zodat je dus nooit een vervelend stukje opnieuw hoeft te doen. Je hoeft ook niet naar wapens of spreuken te zoeken, want die kun je van vijanden respectievelijk jatten of leren. De gevechten zijn ook bijzonder: acties van je personages en vijanden worden automatisch opgeladen en uitgevoerd; het enige wat jij doet, is je personages tussen lanen heen en weer slepen, een beetje als in tijdsmanagementgames. **Het schrijfwerk is opmerkelijk spits en grappig, en behandelt op frivole wijze de wat diepere thema's, zoals de zin van het leven.** Allemaal okay dus, maar het best zijn nog wel de kerkerontwerpen en puzzels, die in de buurt komen van die van de ouwe Zelda's en het onvolprezen Lufia. Zelden werden mijn verwachtingen zo ver overtroffen.

OORDEEL:

Een must-play voor RPG-liefhebbers.

ALLEEN EEN TREKKIE TREKT DIT

Titel: Star Trek: Bridge Crew
Platform: PS VR, Oculus, HTC Vive
Prijs: € 49,99



'Make it so… BIATCH!' Star Trek kan je nu zo cool maken als je zelf wil, want in Star Trek: Bridge neem je de volledige controle over een ruimteschip van Starfleet. De U.S.S. Aegis (NX-1787) om precies te zijn, een nieuw schippie dat na de gebeurtenissen in de Star Trek-film uit 2009 op pad is gestuurd **om een nieuwe thuiswereld te vinden voor de Vulcans.**

Okay, het gezag nemen over een vessel van de Federation hebben we natuurlijk al eerder gedaan in bijvoorbeeld Star Trek: Bridge Commander, **maar dit keer is het in de Virtuele Werkelijkheid, vriend!** Veel directer dan dat wordt het niet, want als je de bril opzet en je kijkt naar beneden, zie je een stel Captain Janeway-waardige benen onder je, hoewel gestoken in een rokje - daar zie je Janeway natuurlijk niet zo snel in. Terwijl je met je slanke vingers op de knoppen van de captain's chair drukt, krijg je alle belangrijke functies van je schip onder ogen, inclusief die van je crewleden die engineering (het verdelen van de power van je schip), de helm (het navigeren) en tactical (wapens) op zich nemen.



Heb je jezelf eenmaal geïnstalleerd met die dradenbende van de PS VR om je heen gewikkeld en snap je welke taken er van elk crewlid verwacht worden, dan staat weinig je in de weg om een leuk avontuur te beleven.

Singleplayer is af en toe een tikje saai, voornamelijk omdat je crew een beetje lamme takken staan te zijn die niets boeiends te melden hebben behalve het broodnodige. **Maar begint de strijd tegen de Klingons eenmaal, dan zit je vast en zeker lekker te kapiteinen.** Online gaan is echter wel aan te raden, want het besturen van een schip wordt veel leuker als je mede-Starfleet-officieren van vlees en bloed zijn en je daadwerkelijk met elkaar gaat communiceren. 'Engage!'

Voorwaarde voor dit alles? **Je moet een Trekkie zijn om dit echt te kunnen waarderen.** Nou ben ik dat, dus ik was zeker geboeid, maar voor iemand die weinig heeft met dat hele Trek-gebeuren en z'n Bolians niet van z'n Lurians weet te onderscheiden, is Bridge Crew moeilijk aan te raden.

OORDEEL:



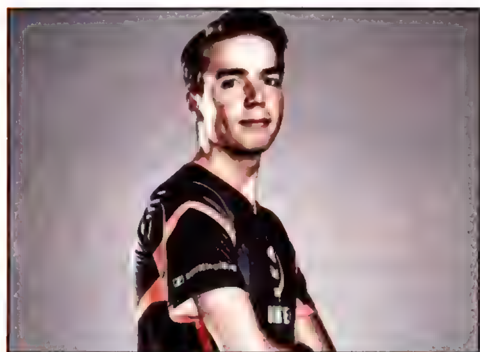


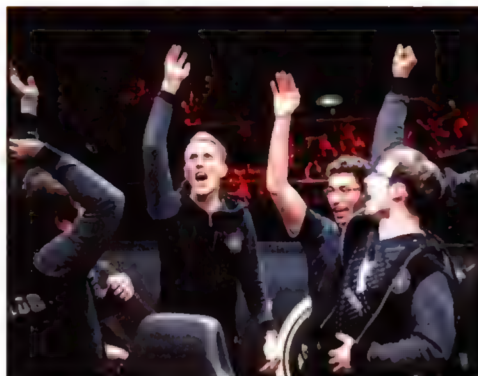
ESPORTS UPDATE



Deze maand heeft een Nederlandse eSport coach ein-de-lijk bewezen dat zijn team wereldtop is, aan de andere kant zijn onze Nederlandse FIFA-spelers na de nationale competitie een beetje grillig. Verder is er weer genoeg te volgen deze maand, met onder andere de League of Legends Championship Series met maar liefst vijf landgenoten... én we hebben een Nederlandse wereldkampioen!

- Ons nationale **Overwatch-team** heeft zich geplaatst voor het **kwalificatietoernooi van het wereldkampioenschap**. De route naar de finales op Blizzcon wordt overigens **niet makkelijk**; Nederland is namelijk ingedeeld in een **poule met Zuid-Korea**, **Polen** en **Oostenrijk**. Om door te gaan naar de **volgende ronde** moet Nederland **minimaal tweede** worden in de poule. Alle Nederlandse Overwatch spelers konden stemmen op de drie spelers die het Nederlandse team mogen samenstellen. Dante, TwoEasy en Morte (zie screen) zijn de toppers die dat gaan doen, nu de resultaten nog.





- Het is Joey **'YoungBuck' Steltenpool** eindelijk gelukt om **internationaal** naam te maken met zijn team **G2 Esports**, waarvan hij coach is. In 2016 was G2 het **lachertje** tijdens internationale toernooien en was de groepsfase **het eindstation**. Vorige maand wist G2 Esports (zie screen) echter de **finale** van de **Mid-Season Invitational** te bereiken, het **een na grootste League of Legends toernooi** van het jaar. In de **finale** werd verloren van **SKT Telecom T1**, maar dat is geen schande; dat team is **sinds 2015** al het **beste team van de wereld**.

- Ook al hebben we sinds begin dit jaar de E-Divisie; de resultaten over de grens zijn nog een beetje grillig. Tijdens het **FUT Championship van Berlijn**, het op een na grootste FIFA-toernooi van het jaar, werd pijnlijk duidelijk dat we eigenlijk **niet zo heel sterk** zijn. Er konden acht **tickets** worden verdiend voor het **wereldkampioenschap**, maar er was er niet een voor Nederland. **Feyenoorder Quinten 'QuintenX' van der Most** was er het dichtste bij, maar hij verloor in de **kwartfinale** met **penalties**. Het lukte **Koen Weijland van Ajax** (zie screen) wel om op kleinere schaal **succes** te behalen. Op een toernooi bij Sampdoria in Italië zette hij Levante, Sporting Lisabon en Sampdoria aan de kant om de beker voor Ajax te winnen.



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

23 - 25 juni - Esports Championship Series $ 660.000
7 - 9 juli - ESL One: Cologne $ 250.000
16 - 23 juli - PGL Major Kraków $ 1.000.000

Weer een knaller van een Counter-Strike toernooi dit jaar. Bij de PGL Major in Kraków kunnen deelnemende teams een miljoen dollar verdelen. Met teams als Astralis, Virtus.Pro en Na'Vi zijn er in ieder geval genoeg sterke deelnemers. De Nederlandse speler ChrisJ probeert zich nog te kwalificeren met zijn team mousesports.

STARCRAFT 2

13 - 15 juli - WCS Valencia $ 100.000

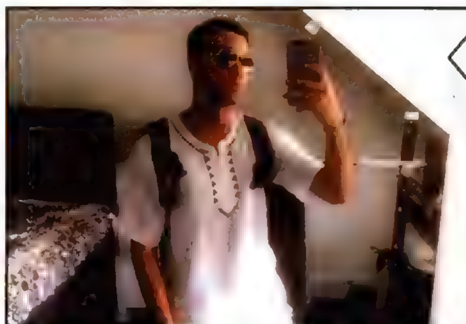
LEAGUE OF LEGENDS

Vanaf 1 juni - EU LCS Summer Split $ 200.000

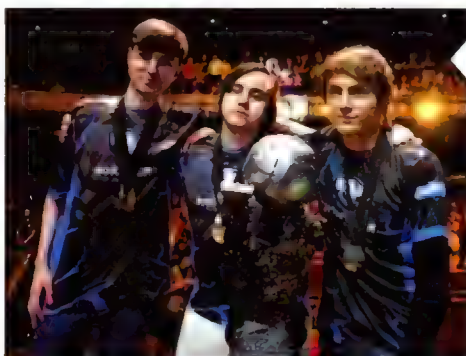
Het is weer tijd voor de regiocompetities van League of Legends. G2 Esports gaat, met coach Joey 'YoungBuck' Steltenpool aan het roer, in Europa hun titel verdedigen. De Nederlandse spelers Fabian 'Febiven' Diepstraten en Ilyas 'Shook' Hartsema zijn ook weer van de partij. Nieuw zijn Milo 'Pridestalker' Wehnes, die bij Team Roccat gaat spelen en Sofyan 'CozQ' Rechchad, die voor Mysterious Monkeys speelt.

DOTA 2

5 - 9 juli - Mars Dota 2 League 2017 $ N.N.B.
21 - 22 juli - Dreamleague Season $ 175.000



Onze landgenoot Sofyan 'CozQ' Rechchad gaat eindelijk in de LCS spelen. Rechchad, die op League of Legends bekendstaat als CozQ, gaat spelen bij Mysterious Monkeys, een team dat een plek in die competitie heeft gekocht. Succes Rechchad!



"Ik ben sprakeloos. Wereldkampioen."

twitter **@NG_Remkoe**

Rocket League speler Remco 'Remkoe' den Boer (rechts) deed met zijn team Northern Gaming voor de derde keer mee aan de wereldkampioenschappen Rocket League. De vorige twee keer werden ze derde. Nu won Northern Gaming het WK! Holy Shit een Nederlandse Rocket League kampioen!

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

Waarom bezoekt Tjeerd Spanje zo vaak?

A) Omdat z'n schoonfamilie daar woont
B) Hij is dol op gebakken stierenballen
C) Ama a chicas españolas con grandes pechos

2

Wat betekent "Ninjutsu"?

A) Uit je sterretje brullen
B) De kunst van de onzichtbaarheid
C) Het adoreren van Spaanse meisjes met grote borsten

3

Wat is de andere naam voor Menaphos?

A) Menopause
B) Golden City
C) Penistone

4

1992 was het jaar dat...?

A) Wilma van Gerwen zwanger raakte van zoon Michael
B) Wolfenstein 3D verscheen
C) Ed z'n eerste kunstgebit kreeg

5

Wat is 'niet iets om je kind op z'n verjaardag te geven'?

A) Een Blu-ray van The Legend of Hell House
B) Het boek 'How To Raise Your I.Q. By Eating Gifted Children'
C) Een Switch van 329 euro

6

Wat is de bijnaam van onze hoofdredacteur Martin?

A) Jonge Mus
B) Dikke Dwaas
C) Captain Underpants

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN MAKE-OVER VAN JE CONTROLLER DOOR iMODIFFY T.W.V. € 50,-.

[De winnaar kan op de website iModify.nl een Scuf controller modificatie selecteren bij de controller builder (dus twee extra knoppen aan de achterkant, maar geen custom paintjob) waarbij hij/zij aangeeft dat de eigen controller opgestuurd gaat worden.]

PU 284 LIGT 18 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS HET E3 WAT DE KLOK SLAAT MET EEN DIKKE SPECIAL VANUIT LA
- WE GAAN DE NIEUWE CONSOLE VAN MICROSOFT BEVINGEREN
- SPELEN WE IN IEDER GEVAL MET STAR WARS: BATTLEFRONT II, COD: WWII, SPIDER-MAN, GOD OF WAR EN DETROID: BECOME HUMAN
- JURJEN BELICHT ONZE EERDERE BELEVENISSEN OP DE E3 IN EEN HILARISCHE PURETRO
- EN WE GAAN OP EXTREME TROPHY-JACHT
- VERDER DUIKEN WE IN DE WERELD VAN 'VROUWELIJKE STREAMERS'
- EN JJ GAAT GAMEN MET EEN BLINDE STREET FIGHTER SPELER

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DE BESTE GAMES VOOR OP HET STRAND

POWER UNLIMITED PRESENTEERT

DE ZONNIGSTE VAKANTIEGAMES

HOE HOUD JE DE KIDS RUSTIG?
» Games voor op de achterbank

DRAAGBARE SPELCOMPUTERS
Welke moet je hebben?

€ 9,95

DE BESTE MOBIELE TELEFOONS
En wat kan je er op spelen?

DE 150 ALLERBESTE GAMES VOOR OP VAKANTIE

ZEER ZWOELE ZONNIGE ZOMER ZPECIAL

Wat een timing! Wordt het zomer, komen we met een zonnige vakantiespecial. Daar is over nagedacht, hoor... En kijk eens op die cover wat een vette shit er zoal in staat. Het is dus zonneklaar: deze special mag straks niet ontbreken in je bagage. Verkrijgbaar bij elke tijdschriftenverkoper die zichzelf serieus neemt.

ZOEK DE VERSCHILLEN

Op zich is Ed altijd blij als Florian op trip gaat omdat die gast standaard terugkomt met een shitload aan foto's voor deze Smorgasbord rubriek.
Deze maand was het dus bingo met o.a. trips naar Cambridge, Parijs, Tokyo en New York. Vele tientallen pics ontving Ed dus de afgelopen weken in z'n mail, maar op een gegeven moment had hij toch wel wat moeite om de tripjes uit elkaar te houden...


Florian in Tokyo


Florian in New York

CYCLING INSIDE?

Simon was vorige maand voor Voetbal Inside aanwezig bij de verloren Europa League finale van Ajax. Op de redactie wil niemand het er nog over hebben, dus de foto's die hij na afloop maakte, zullen we iedereen besparen, maar achteraf had ie beter voor Cycling Inside naar de Giro kunnen gaan...



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

SPECIAL EDITION

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Zouden de PU-redacteuren het dan eindelijk leren? Nee, het moet wel toeval zijn dat ik de laatste twee maanden vrijwel geen grove taalverkrachtingen in de artikelen van mijn snotneuzen tegenkwam (oh, en ik was natuurlijk één maand op vakantie).
Een leuk moment dacht ik om in mijn Ouden Doosch van taalfuckups te neuzen om wat hoogtepunten (lees: dieptepunten) uit het verleden op te duiken. Wat er fout is gegaan, ligt in deze gevallen zo voor de hand dat ik de verbeteringen dit keer achterwege laat.

- Sony blaast hoog van de tafel
- Een ruiterlijk belegde boterham
- Het is zelfs mogelijk ijs te laten bevriezen
- Stootaangevend
- In het holst van de leeuw
- Geneeskundige kruiden
- Ruwe bolster met een zachte pit
- Ik vermaakte me kosteloos
- Miljoenen soldaten die gesneuveld zijn en hun leven hebben gegeven
- Een onvergetelijke ervaring die me nog lang zal heugen

Mocht ik me schromelijk vergissen en hebben de PU-redacteuren echt hun leven gebeterd, dan gaan we volgende maand gewoon verder met dit lijstje, want ik heb er nog zat!

EFFE AFSNIJDEN...

Voor de lancering van DiRT 4 werd Martin in een bus gepropt en afgeleverd op een verlaten vliegveld ergens in Duitsland. Daar stond een Mitsubishi Evo met 280 pk op hem te wachten. Reteleuk om binnen vier seconden op de 100 km/u te zitten, maar minder leuk was 't dat onze hoofdredacteur iets te overmoedig werd en met 140 km/u een stukje wilde afsnijden over het gras en daardoor in een spin raakte... Dat was eerst effe schrikken, maar daarna lachen omdat de persoon die vervolgens in de auto aan de beurt was op vierkante banden moest rondrollen.
De spectaculaire beelden bekijk je op PU.nl en de review van DiRT 4 lees je in de volgende PU!





TOKYO BAKLAP TIME!!!

Florian was begin deze maand in Japan om met de belangrijkste developers van Square Enix te praten over de nieuwste expansion voor Final Fantasy XIV, genaamd Stormblood! Verder kreeg ie een rondleiding door de Final Fantasy studio van Naoki Yoshida himself! Voor een Final Fantasy fan was dit natuurlijk een droomtrip en met Veras als meereizende cameradude kun je er zeker van zijn dat er vreemde shit is gebeurd.
Volgende maand dan ook een uitgebreid verslag van deze epische trip, en reken maar op een hoop vette filmpjes op PU.nl!





'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

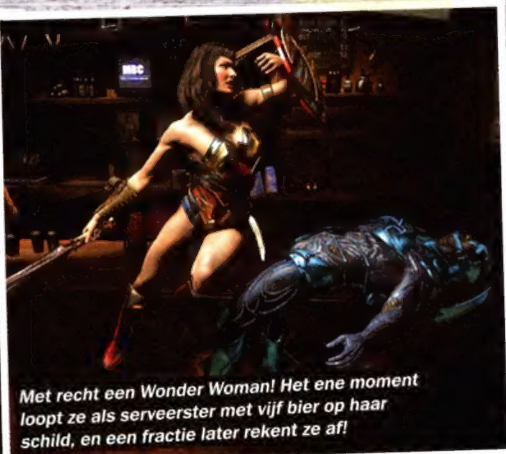
INJUSTICE 2

Op de valreep kwam Wouter met de opmerking dat ie de review van Injustice 2 toch effe anders ging aanpakken. Met zelfgegrabde screens en bijbehorende tekst. Leuk idee, maar Ed baalde, want die had de bijschriften al gemaakt. En omdat hij z'n eigen slappe woordspelingen zelf altijd geweldig vindt, eiste hij dat ze stuk voor stuk alsnog geplaatst zouden worden. Zijn jullie vast heel blij mee...




Harley Quinn heeft vroeger zoveel aan ritmische gymnastiek gedaan dat ze eigenlijk niks meer normaal doet. Als ze naar de plee is geweest, moet ze dan ook meteen onder de douche.




Met recht een Wonder Woman! Het ene moment loopt ze als serveerster met vijf bier op haar schild, en een fractie later rekent ze af!

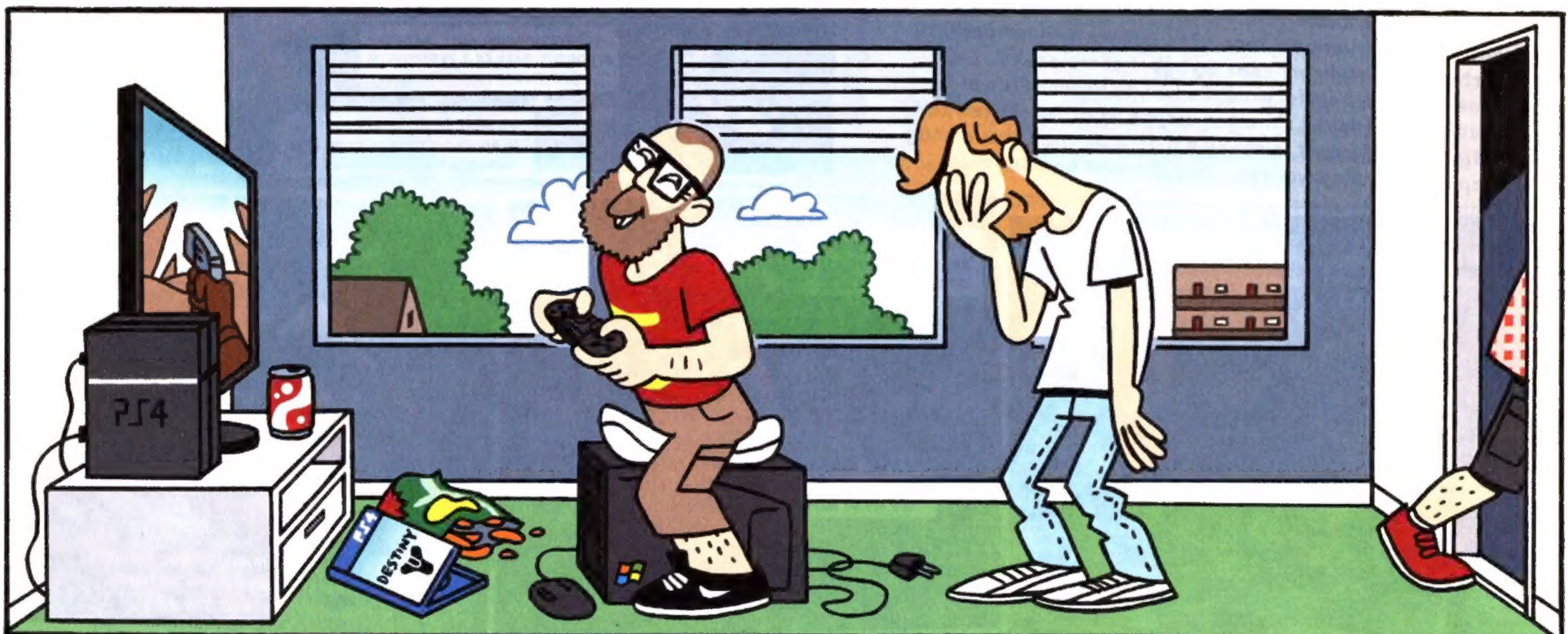
FRAMEDROP


Jordi
Peters


SIMON, KEREL, HOE WAS JE DESTINY 2 TRIP NAAR LA?
VET!
ZE LIETEN DE GAME VOOR HET EERST OOK OP PC ZIEN EN DAT WORDT ECHT ZO ULTIEM GENIETEN!


GAST, DA'S NIKS NIEUWS HOOR. IK SPEEL DESTINY 1 OOK AL JAREN OP DE PC.


LUL NIET! DAT KAN NIET EENS, MAN!
ZEKER WEL.
KOM KIJKEN DAN.
GREEDO'S
BANE


PS4
DESTINY